

JUEGOTAKUS

SUPER ROBOT WARS - A
ANGELIC LAYER

MUGEN

DECORADOS
+ MUGEN EN ESPAÑA

NEW GAMES

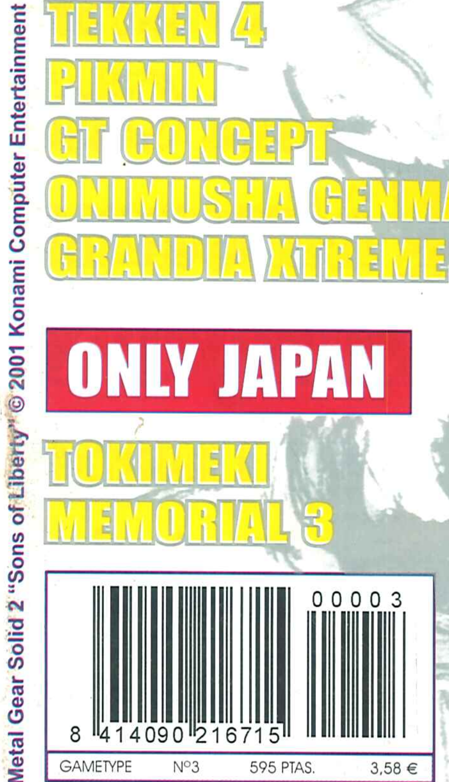
SUIKODEN III
TEKKEN 4
PIKMIN
GT CONCEPT
ONIMUSHA GENMA
GRANDIA XTREME

¿DÓNDE ESTÁ SOLID SNAKE?

TE CONTAMOS TODO SOBRE EL SECRETO MEJOR GUARDADO DE KONAMI

ONLY JAPAN

TOKIMEKI
MEMORIAL 3



METAL GEAR SOLID 2



ongaku
¡¡LA PRIMERA
REVISTA ESPECIALIZADA
EN MÚSICA Y
CULTURA JAPONESA!!
¡YA A LA VENTA
EL NÚMERO 2!
REVISTA
+ CDRom
995 ptas.
JPOP · JROCK · NEW AGE · ANIME
ongaku
nº2
REVISTA + CD ROM 995 PTAS
MORNING MUSUME
HIKARU UTADA
CHAGE & ASKA
MIHO NAKAYAMA
ZABADAK
olivia LUFKIN
L'Arc an ciel
INCLUYE MINISUPLEMENTO CULTURAL – POSTERS – LYRICS –
Olivia
L'Arc an Ciel
Morning Musume
Miho Nakayama
Hikaru Utada
Chage & Aska
Zabadak



Coordinador de Producción:
Francisco Pedregal

Director de Línea:
Sergio Herrera

Director de Publicación:
Sergio Herrera

REVISTA

Coordinación:
Sergio Herrera

Diseño y Maquetación:
Jose A. García, Javier Herreros, Sergio Herrera

Colaboradores:
Youske Suzuki "Silvercat", Javier Herreros "Solid Snake", Wenceslaos Muros "Amano", José M. Fernández "Spidey", "MrKarate", Néstor Rubio "Omega Clarens", Jose A. Sanchez "Irvine", "Torke, the Undead" y Paty Paraíso "=^_^= Nami ".

Traducción japonés:
Yosuke Suzuki

Dto. Suscripciones:
Myriam Herero

Coordinador de Preimpresión:
Alberto Fernández Cárdenas

Fotomecánica:
Departamento propio

Impresión:
Departamento propio

Distribución:
Coedis

CD-ROM

Coordinación:
Mr.Karate

Contenidos:
Javier Herreros, Sergio Herrera, Yosuke Suzuki

Capturas de Vídeo:
Javier Herreros

PUBLICIDAD
Central Media Young
Joaquín Palanques
Barcelona: Avda. Meridiana, 350. 5ºA. 08027
Tel. 93.274.47.39 Fax. 93.346.72.14
Madrid. c\ Viriato, 30. 1ºE. 28010
Tel. 91.591.31.78 Fax. 91.593.87.63

Gametype
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: MA 1208/2001
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Diciembre 2001
PUBLICACIÓN MENSUAL

Sed bienvenidos de nuevo a estas páginas de la revista de juegos más *friki* de habla hispana. Podemos ser *frikis*, pero en información poquitos nos van a pasar por encima, ¿no creéis?

El caso es que trataremos de ofreceros siempre lo mejor que se pueda encontrar en el panorama japonés y de vez en cuando incluiremos algún comentario sobre los mejores juegos japoneses que salgan del país del sol naciente. Este mes, por ejemplo, hemos hablado del ***Tales of Eternia*** (renombrado estúpidamente ***Tales of Destiny II*** como estrategia comercial de los americanos), y tras este comentario iremos teniendo en cuenta lo que las mejores compañías nos hacen llegar, aunque sea con cuentagotas, a este tantas veces olvidado rincón del mundo.

¡***Metal Gear Solid 2*** en portada! ¡Ack! Me acabo de dar cuenta de que es la segunda vez que en el número 3 llevamos ***Metal Gear Solid*** en cubiertas. ¡Menuda casualidad! La verdad es que ya ha pasado algún tiempo desde la otra vez... y ¡fijaos el resultado de los avances en el mundo consolero! Menuda pasada el ***MGS2***... Increíble lo que puede hacer la **PS2** cuando se tienen los medios para programar como es debido. Habrá que esperar a la conversión a **X-Box** de esta gran obra para sacar en claro las diferencias de potencia entre estos 2 grandes soportes.

Por cierto, si os habéis leído ya toda la revista seguramente sabréis que **SNK** cerró sus puertas definitivamente. Ibamos a dedicar un *dossier* este mes a la compañía, pero era muy precipitado y hemos preferido dejarlo para el próximo mes. ¡Esperamos no defraudar a nadie con él!

¡Ah! ¡Feliz Navidad! No sea que se me olvide... Matta Raigetsu!!

Sergio Herrera
(*Gran Maestro de las Artes Parciales*)

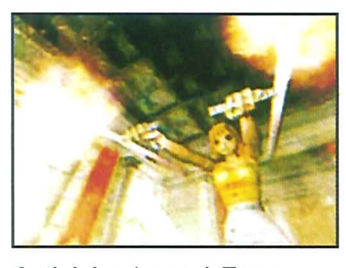
CONTENIDOS nº3

GAMECUBE

Hudson lanzará ***Bloody Roar Extreme*** para la consola de **Nintendo**. El juego está basado en ***Bloody Roar 3***, aunque esta versión contará con mejores gráficos.



Rave será el primer título que lance **Konami** para **GameCube**. El juego contará con unos gráficos mucho mejores que los de las otras versiones de este título. Por lo que parece, **Konami** quiere sacarle provecho a esta serie de *anime*, pues lanza otros dos juegos aparte que os comentaremos con más amplitud cuando los cacemos.



Activision lanzará ***Tony Hawk's Pro Skater 3*** en USA, aunque la versión de **Gamecube** será idéntica a la de **PS2** en absolutamente todos los aspectos.

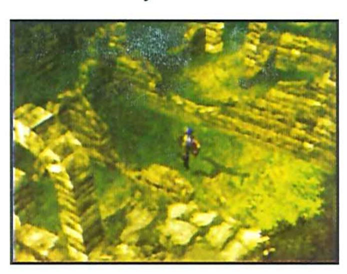


PSX - PS2

Namco ha anunciado que utilizará a la nueva modelo virtual *Hitomi Yoshino* como reclamo publicitario en sus próximos juegos de carreras y deportivos. La primera aparición de esta guapita de cara será en ***Moto GP2*** y ***Alpine Racer***.



Enix ha revelado nuevas imágenes del juego: ***Star Ocean 3: Till The End of Time***. Esta vez el juego tiene un aspecto más de ciencia-ficción, ya que en algunos momentos montaremos en naves espaciales. El juego está realizado íntegramente en 3D y podremos rotar todo a nuestro antojo.



Nuevos datos revelados sobre el juego ***Kingdom Hearts*** nos hacen temer aun más de este título, ya que entre la fauna del juego se encuentra también *Tarzan* y sus queridísimos animalitos (incluyo a *Jane* también ahí...) Vamos, es un *crossover* bastante espectacular (no hay más que ver fotos donde salgan esos dos pedazos de bellezas femeninas y esos galanes de *Hollywood* que son *Donald* y *Goofy*, je,je,je).



También se sabe que aparecerá *Cid* de ***FFVII***, que al igual que todos los otros personajes del mundo ***FF*** aparecidos en ***Kingdom Hearts*** poseerá un aspecto algo diferente y otras ropas. Y los *Moogles* de la saga ***FF*** estarán presentes (como no), lo que hace pensar que **Square** va a utilizar a muchos de sus personajes.



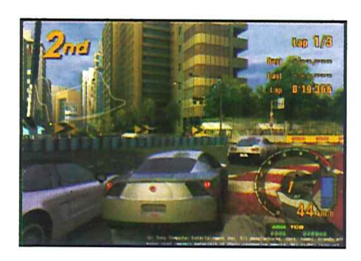
Square ha revelado nueva información sobre el primer juego que utilizará el servicio *PlayOnline*, es decir, el ***FFXI***. Esta entrega se desarrolla en un mundo llamado *Vana Dir*, el típico planeta de fantasía heroica con dragones, espadas, cristales, tecnología y diferentes razas que conviven entre si. El sistema de trabajos ha regresado y podremos elegir entre una gran variedad de razas. Existe una clase de personajes en el juego que no podremos manejar llamados *NPC* (*non player character*). Uno de ellos es un elfo llamado *Bonchacha* que estudia magia. Podremos unirnos a otros jugadores para formar grupos de hasta seis personas y podremos hablar con ellos en tiempo real.



Capcom ha anunciado ***Gun Survivor 3: Dino Crisis*** para **PS2**. Esta vez como el nombre dice no será con zombies, si no con los dinosaurios del juego de **Capcom**. El desarrollo es similar al de la segunda entrega, ***Gun Survivor 2: Biohazard Code Verónica*** ya que también habrá que disparar mucho, resolver puzzles y disparar mucho. **Capcom** ha incluido una nueva especie de dinosaurio: el *Carnosaurio*, que a mi parecer debe tener una novia muy mala, porque no veáis los pedazos de cuernos que gasta. El juego tiene prevista su puesta en venta para la primavera del 2002.



Gran Turismo Concept 2001 Tokyo saldrá el 1 de Enero del 2002 para **PS2**. La nueva entrega de este famoso título de **Sony** cuenta con 20 modelos distintos de prototipos de coches que fueron exhibidos en el ***Tokyo Motor Show***. El juego, como se puede ver en las imágenes tiene un aspecto gráfico que no defraudará a ninguno de sus millones de fans.



La compañía **Gust** lanzará para **PS2** el juego: ***Hermina & Cruz: Another Story of Atelier Lilie***. En él tomaremos el papel de la asistente de *Lilie* y habremos de ayudarla a crear una forma de vida artificial llamada *Cruz*. Durante el juego tendremos que enseñar a *Cruz* a hablar y a comportarse como un humano.

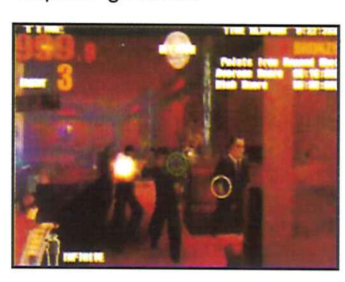


Konami lanzará ***Rave: Groove Adventure*** basado en el *manga* del mismo nombre. El juego es un *RPG* de aspecto similar al ***Seiken Dentsetsu*** de **Square** ya que también se podrá jugar con 3 personajes simultáneos. Los personajes iniciales son *Angela* y *Eason*, y mas adelante encontraremos a más como *Elie*, *Musica* y *Puru*. El juego cuenta con el sistema *RPD* (*Raccon Police Deparment* no...) con el cual podremos darle ordenes a un compañero para que ataque o esté en defensa.



Konami ha anunciado que su título de **PS2**, ***Silent Hill 2*** ya ha vendido más de 1 millón de copias en todo el mundo. 650.000 en Japón y América y 350.000 en Europa.

Konami conversionará su original recreativa ***Keisatsukan: Shinjuki 24 Hours*** (***Police 911***) para **PS2**. El juego es de disparo muy similar a *Time Crisis*, con la novedad de que al jugar nos tendremos que colocar dentro de un recuadro y desde ahí tendremos la oportunidad de esquivar los disparos moviendo el cuerpo, ya que mediante una *webcam* la máquina sabrá la posición en la que estamos. El juego tendrá 3 modos nuevos: *training mode*, *kamikaze rush* y *ballom*. Este ultimo de disparar globitos.



DREAMCAST/SEGA

Sega ha anunciado que lanzará una conversión de su clásico juego de puzzle ***Switch de Mega-CD***. Su salida está prevista para la primavera del 2002, sin duda algo que no puede faltar en las estanterías de cada nostálgico como yo.



Mink (no es la chica de ***Dragon Half***, es una compañía) ha anunciado que conversionará su popular juego erótico ***Tsubaki*** para **Dreamcast**, pero vamos, como si nada... ya que no tendrá ninguna escena denominada *hentai*, así que supongo que decepcionará a una legión de *frikis*.

Sega lanzará un nuevo juego de fútbol para **Dreamcast**: ***J.League Spectacle Soccer*** que, como su nombre indica, es de la liga japonesa y cuenta con todos los nombres reales. Tendrá 3 modos de juego y todo el espectáculo de la liga japonesa (no esperéis ver un *Tsubasa* ni nada de eso...).



Chun Soft lanzará el 20 de Diciembre el juego ***Shiren Mysterious Dungeons Gaiden: Asukaken***. El juego toma el desarrollo después de la historia de **N64**. Este título cuenta con enemigos ya aparecidos en la anterior entrega junto a otros nuevos.

Sega América ha cancelado la salida de ***Shenmue II*** en USA. Menos mal que a diferencia de los yankees nosotros sí disfrutaremos con el juego en Europa.

X-BOX

Microsoft ha revelado nuevos detalles sobre los juegos japoneses para **X-box**. El primero será ***Kakuto Chojin*** un juego de lucha japonés desarrollado por **Dream Publishing** que ahora mismo está en fase muy primeriza y cuenta con pocos personajes.



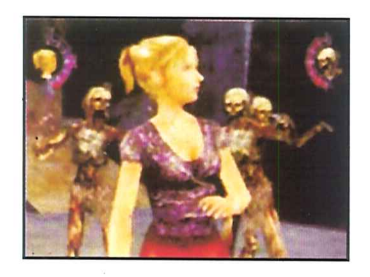
Otro de los primeros juegos será ***Nezumi Kusu***, en el que manejaremos a una rata (no es que sea rácano, si no que el pobre es una rata) con el cual tendremos que solventar puzzles y derrotar a todos los enemigos de cada nivel.



Electronic Arts está trabajando en el juego ***Buffy the Vampire Slayer*** basado en la popular serie de TV de temática vampírica. En el juego tomaremos el papel de *Buffy*, y tendremos que repartir leña a los enemigos que vienen del otro mundo y que pululan por *Sweet Valley* al igual que en la serie.

FLASH NEWS

FLASH N
FLASH NEWS FLASH NEWS



PORTÁTILES

GAME BOY ADVANCE

Game Arts conversionará su *RPG* ***Lunar: Silver Star Story*** para **GBA**. Pese a las limitaciones de la consola el juego se mantendrá igual. Eso sí, sin esas espectaculares escenas animadas con la que contaban las anteriores versiones, aunque tendrá algunos extras como nuevo sistema de ataques especiales para usar en el combate. El juego está previsto para Febrero del año que viene.



Chun Soft sacará el 20 del mes que viene el juego ***Toruneko 2 Advance***, la última entrega de esta popular saga protagonizada por el siempre activo hombre de negocios de la saga ***Dragon Quest***. El juego se basa en la versión de **PSX**, así que es de esperar que tenga extras. Parece que la ***GBA*** es la consola de las conversiones...



Culture Brain lanzará un nuevo cartucho para **GBA** llamado ***Sweet Cookie Pie***. En él tendremos que hacer pasteles, galletas y demás cosas típicas de una pastelería, todo esto en forma de mini-juegos, aderezado con la posibilidad de jugar 4 personas simultáneamente. Saldrá en Japón en Diciembre al precio habitual de 4.980 ¥.



Sammy ha revelado información de última hora sobre ***Guilty Gear X Advance***. Ahora se jugará en grupos de 3, al igual que en ***The King of Fighters***. Durante los combates los demás personajes del grupo podrán usarse de forma muy similar a lo visto en otros juegos como ***Rival School***. El juego está previsto para la primavera del 2002.



Marvelous Entertainment ha confirmado que ***The King of Fighters EX: Neo Blood*** tendrá *strikers extra*. También contará con un personaje nuevo llamado *Moe Habana*, una chica joven que debuta en la saga y que usa el arte marcial ancestral de su familia para el combate. El juego contará la historia transcurrida entre el ***KOF'97*** y el ***99*** ya que el ***98*** fue un *dream match* sin guión real y por tanto la historia dejó un hueco que ahora queda tapado.



Marvelous Entertainment ha anunciado que va sacar un modelo de **GBA** inspirado en ***KOFEX Neo Blood*** (sólo en Japón). La consola con el juego costará 15.600 ¥ y sólo el juego 5.800.



Global Entertaiment lanzará una aventura de terror para **GBA** llamada: 24 ***Hours Ghost Resident***. En el juego tomaremos el papel de 3 estudiantes que se adentran en una residencia fantasma para buscar a su gato. La mansión está llena de gente guay y divertida tales como fantasmas, zombies, espíritus rencorosos, fans de *Star Trek* y demás. ¿Cómo no? El juego estará lleno de puzzles y acertijos y cuenta con la opción de 4 jugadores simultáneos. Su salida está prevista para el 10 de Enero del 2002.

Los fans de los *RPG* están de enhorabuena ya que **Taito** lanzará su juego ***Estpolis Gaiden*** (conocido aquí como ***Lufia***). El juego saldrá en Japón en Febrero. Este título es similar a la versión de **GBC** y cuenta con el sistema *Dungeon Generation System*. También contará con novedades, como 4 jugadores simultáneos y la posibilidad de tener la compañía de un monstruo durante el juego (una experiencia gratificante, todos los que tenemos un monstruo lo sabemos).



Nintendo lanzará el ***GameBoy Advance e-Card Reader***, que no es otra cosa mas que un lector de tarjetas. El primer titulo que hará uso de este periférico será el ***Pokémon e-Card***. Con las tarjetas podremos cargar mini juegos, escenas animadas cortitas y algunos extras más.



Parece ser que GBA tendrá buenos juegos de lucha, ya que tras ***KOF***, ***SFZ3U*** y ***Guilty Gear***, la grandísima **Konami** lanzará ***Rave: Blazing Flame*** basado en un *anime*. El juego cuenta con 10 personajes seleccionables y con los modos de juego: *story, survivor mode* y *versus*. Esta previsto que salga el 20 de Diciembre. Con tan pocos personajes no creo que tenga nada que hacer frente a otros, pero ahí estará...

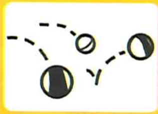


IRVINE_KI
YukiAucifer@hotmail.com

Llama, **906 42 10 15** indica el código del logo o tono que elijas, tu número de móvil... y en pocos minutos ¡¡aparecerá en tu pantalla!!

TONOLANDIA

Muchos + en:
http:// hip-hop.tonolandia.com

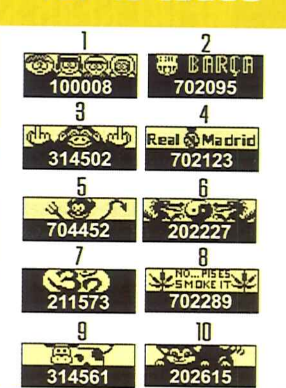
						
180101	!Whassup! 213111	Salgado 212472	Lara 211828	HIP HOP 213093	Star Wars Episode I 211926	Buena suerte!!! 702096
100370	704441	Goool 211800	100007	Bob Marley 211805	Final Fantasy 213090	TE QUIERO 702133
100369	212683	Yo ♥ Sevilla 702058	704447	Estopa 212463	213097	¡Hola! 210386
100367	200402	Raúl 212477	100009	Funky 210380	213096	Eres el mejor 702098
100364	314126	Valencia F.C. 702127	100017	211930	The Mummy 211931	Eres la mejor 702099
100363	200465	Yo ♥ Betis 702037	100011	EMINEM 213086	Torrente 211630	Eres un... 210377
100361	300176	Guardiola 212467	100023	Jimmy 210387	Star Wars 702261	...Te Amo 212481
100359	300186	AT. MADRID 180001	Pokemon 100015	BONO 211807	CABARET 213084	...hola guapo 702072
180095	702114	FIGO 212464	100016	Madonna 702068	702272	Felicidades 211591

TONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTONOSTO

TOP 10 TONOS

Misión Imposible · Cine	407714
Simpsons · TV	407698
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Flying on the wings of love · Annia	431381
We are the champions · Queen	407408
Como el agua · Camaron	431402
El alma al aire · Alejandro Sanz	431371
La pantera rosa · TV	407693
Friends · Serie TV	407681
Sex Bomb · Tom Jones	407480

TOP 10 LOGOS



1	100008
2	BARÇA 702095
3	314502
4	Real Madrid 702123
5	704452
6	202227
7	211573
8	NO... PIS ES SMOKE IT 702289
9	314561
10	202615





Válido para NOKIA
¡Ahora también para SAGEM y MOTOROLA!

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

éxitos 80: internacional

Love shack · B52s	407219
Don`t worry be happy · B. Mc Ferrin	407240
Just can`t get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
Suburbia · Pet Shop Boys	407405
Every Little thing she does... · Police	407458
Head over heels · Tears for fears	407469
Brother Loui · Modern Talking	407634
Shout · Tears for fears	407470
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
The final countdown · Europe	407619
Every breath you take · Police	407620
China in your eyes · Modern Talking	407635
Heart of glass · Blondie	431392

aquellos maravillosos años

Calimero · Dibujos Animados	431638
Comando G · Dibujos Animados	431639
D´Artacán · Dibujos Animados	431640
David El Gnomo · Dibujos Animados	431641
Érase Una Vez El Hombre · Dibujos	431642
Heidi · Dibujos Animados	431643
Jackie y Nuka · Dibujos Animados	431644
La Abeja Maya · Dibujos Animados	431645
Marco (En Un Pueblo Italiano) · Dibujos	431647
Marco (Mi Mono Amedio y Yo) · Dibujos	431649
Mazinger Z · Dibujos Animados	431650
Quijote, Sancho · Dibujos Animados	431654
Vamos A La Cama · Programa TV	431660
1 Globo, 2 Globos, 3 Globos · Prog.TV	431659
Pippi Calzaslargas · Serie TV	431653
Había Una Vez Un Circo · Payasos Tele	431660
Amigo Félix · Enrique y Ana	431651

éxitos 90: internacional

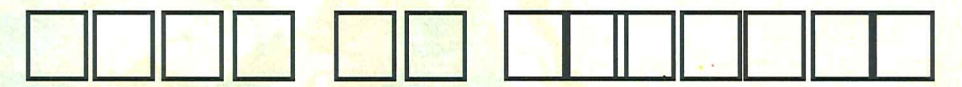
Radio · The Corrs	407264
Zombie · Cramberries	407268
Ode to my family · Cramberries	407270
Another race · Eiffel 65	407294
Toomuch of heaven · Eiffel 65	407297
Guilty Conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbage	407320
Only happy when it rains · Garbage	407321
American woman · Lenny Kravitz	407359
Fly away · Lenny Kravitz	407360
Other side · Red Hot Chili Peppers	407414
Under the bridge · Red Hot Chili Peppers	407416
Fields of Glory · Sting	407459
Millenium · Robbie Williams	431495


Para anular un logo, llama y marca la opción 4 del menú

Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

Sólo tonos SAGEM MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500
MOTOROLA T250, V100, V50

METAL GEAR SOLID 2



Por fin ha llegado el día en el que he podido jugar a Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Después de una largísima espera de más de tres años desde que se empezó a hablar del proyecto más ambicioso de Konami, ha llegado el momento de flipar con el mejor juego creado hasta la fecha. Creéis que exagero, puede ser, aunque mirad mi nick y entenderéis el porque de mi increíble emoción...

Hideo Kojima (director de la saga ***Metal Gear***) ha conseguido superar con creces su anterior obra, que parecía no poder ser mejorada. Esto lo ha logrado con unos increíbles gráficos, un guión mucho más elaborado y complejo y unos personajes con un diseño y personalidad únicos.

Pasando al tema gráfico, diría que es tan bestia este apartado que en muchos momentos crees estar viendo videos CG y parece imposible que la PS2 tenga el poder de crear algunas de las escenas que aparecen en el juego, todas ellas generadas en tiempo real. Todas.

Lógicamente ***MGS2*** tiene algunos fallos técnicos ya que, por muy increíble que sea, perfecto no puede llegar a ser y en escenas tales como una en la que estamos rodeados de cientos de marines, es posible que en algún momento se ralentice un poco o que algún movimiento esté mejor o peor conseguido, pero en total es increíblemente espectacular y no podría reprocharle nada a **Konami** y más concretamente al "maestro" *Kojima*, habiendo creado un titulo de esta magnitud gráfica a las puertas del nacimiento "real" de la ***PS2***.

Pero sin duda el aspecto que más me ha impresionado y que nunca me hubiera esperado, es



EMA

SOLID SNAKE







que por muy raro que parezca, *Solid Snake* el protagonista de todas las entregas anteriores, ¡¡No es el personaje principal de ***MGS2***!!

Pues sí, como leéis, *Solid Snake* ha dejado su protagonismo a un nuevo miembro de la renovada *Fox-Hound*. Su nombre en clave es *Raiden*.

Os estaréis preguntando cómo es posible que **Konami** en unos dos años que lleva dando información sobre el juego y mostrando videos y demos jugables, haya sido capaz de ocultar al público y a las revistas del sector este factor tan importante en la trama del juego. Realmente yo me pregunto lo mismo y no llego a entender cómo lo han conseguido, pero la sorpresa que me llevé al comprobar que *Snake* no era el protagonista fue bestial y no creo que un juego me sorprenda tanto en mucho tiempo (¿quizás ***MGS3***...?).

Muchos de vosotros estaréis pensando que esto no puede ser verdad, ya que junto con el ***Z.O.E*** pudimos disfrutar de una muy aprovechable demo de ***MGS2*** en la que jugábamos con *Solid Snake*. Esto es totalmente cierto, y de hecho en el juego finalizado también podremos manejarlo. El detalle de esto es que la parte que vimos en la demo, junto a otra mitad más inédita en la misma, tan sólo es el prólogo del juego, una breve introducción de una duración de tres horas a lo que realmente nos espera. Prácticamente todo lo visto hasta la fecha en los videos que **Konami** iba soltando con cuentagotas pertenecen al prólogo del juego en el que, efectivamente, manejaremos a *Solid Snake*.

Al terminar esta parte tan espectacula r del juego empezaremos la misión real con el nuevo personaje, e incluso en este momento tendremos que introducir los datos del jugador, mostrando que este es realmente el comienzo real de ***MGS2***. Por lo que llevo jugado todavía no he podido cambiar de personaje y no sé si será posible manejar en alguna parte del juego "real" a *Solid Snake*, aunque sí es seguro que



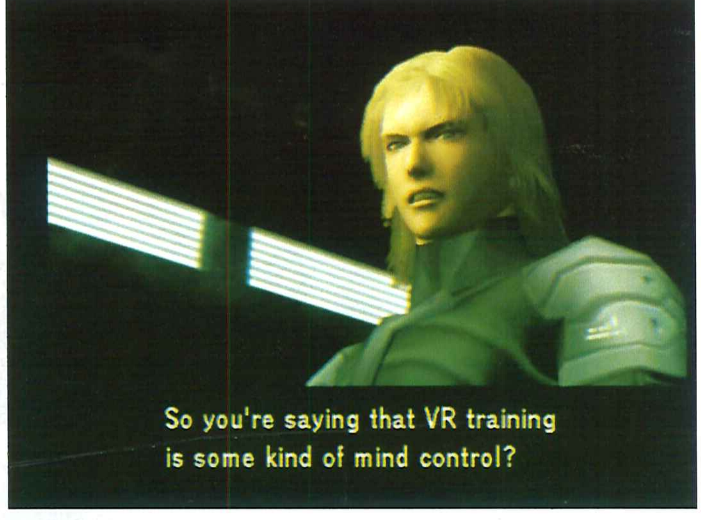
Por muy sorprendente que parezca este personaje es el nuevo protagonista de MGS2. Su nombre en clave es Raiden. Podrá realizar todos los movimientos y acciones que posee Solid Snake, pero ejecutándolos de posturas diferentes. Por ejemplo, en vez de rodar Raiden dará una voltereta a lo flipado, pudiendo esquivar los C4.
El acabado de la cara tanto de este como el del resto de los personajes del juego es sorprendente, y confirma la increíble calidad de este título.











aparecerá en momentos posteriores, ya que en la presentación se ve junto a *Raiden* luchando hombro con hombro contra unos extraños guardias-ninja (podréis ver en rigurosa exclusiva esta *intro* y otros videos del juego en el CD de la revista).

Esta vez las exigencias de los terroristas son algo diferentes a las de ***MGS***, esta vez "parecen" no tener armamento nuclear y amenazan a la isla de *Manhattan* con un desastre natural de consecuencias nunca conocidas en el planeta.

El grupo terrorista, liderado por *¡¿Solid Snake?!* (se desvela al empezar el juego) y conocido como *Sons of Liberty* ha conseguido capturar la base petrolera *Big Shell* que está situada junto a la isla de *Manhattan*. A estos se les unen un grupo de *Navy Seal´s* (escuadrón especial anti-terrorista *Dead Cell*) y miembros de la armada privada rusa. Esta base logró librar a la isla de la contaminación que provocó dos años atrás el desastre del petrolero *Discovery* (prólogo del juego) y se ha convertido en un signo nacional de paz y protección para todos los americanos.

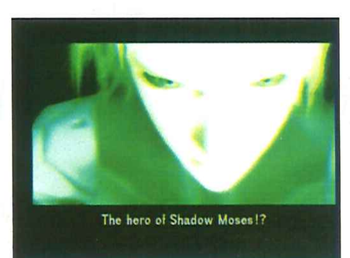
Si los terroristas no reciben treinta millones de dolares explosionarán la base petrolera derramando así todo el crudo que contiene, creando una catástrofe natural de magnitudes no conocidas hasta el momento. También poseen rehenes y a una persona muy especial que por "casualidad" estaba ese día en la base por un tour de promoción gubernamental... el presidente de los estados unidos, *James Johnson*.

La misión de *Raiden* será rescatar a los rehenes, al presidente y desarmar los planes de los terroristas... una misión algo complicada para un novato de *Fox-Hound* que solo se ha entrenado y preparado en misiones *VR*.

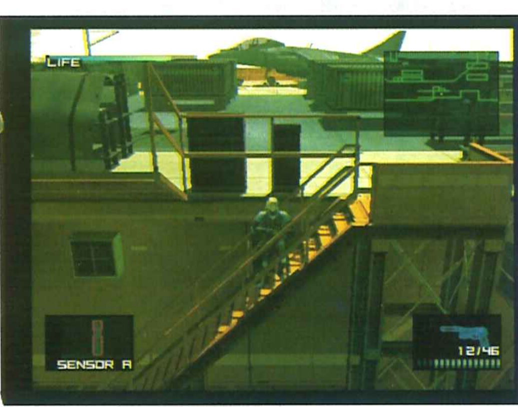
LOS PERSONAJES PRINCIPALES SON:

Solid Snake: Con el que empezaremos el juego en un pequeño prólogo de





オタコン
OTACON









tres horas de duración. Otras explicaciones sobre él sobran ya que es totalmente conocido por todos, aunque esconde algún secreto, pues se refieren a él como el líder del grupo terrorista llamado "*Hijos de la Libertad*".

Raiden (Jack): Es el personaje principal del juego, miembro activo de *Fox-Hound*. Un novato que podría tener alguna relación con el poder del rayo. A las órdenes del bueno del *Coronel Campbell* irá realizando su primera misión real, ya que sólo ha sido instruido en misiones *VR* (virtuales). Este personaje es menos corpulento que *Snake*, aunque bastante más ágil y con un aire de prota flipado y guapito (pensado creo para las chicas).





Olga: Es el personaje femenino del juego. Aparece tanto en el prólogo del juego como en la misión real. Es de esperar que aunque posea un aspecto duro se pase al lado de los buenos, aunque la información por el momento es muy limitada.

Coronel Campbell: Como siempre nos ayudará con sus valiosos consejos y será el encargado de dar las ordenes adecuadas a *Raiden*. No se sabe concretamente por qué sigue en *Fox-Hound* ya que en la anterior entrega ya estaba retirado.

Rose: Tiene el papel de *Mei-Ling*, es decir, que nos dará la oportunidad de grabar partida y valiosos consejos. Es la novia de *Raiden* y al parecer se llevan muy bien. Investiga el pasado de *Jack* (*Raiden*) que esconde algo oscuro.

Iroquois Pliskin: Este personaje despierta muchas incógnitas ya que es muy parecido a *Solid Snake*, de hecho parecen hermanos y las diferencias entre los dos son mínimas. ¿Será uno de los siete clones creados para la "elaboración" de *Liquid*? ¿Será realmente *Solid Snake*? Es muy hábil con las armas y posee un gran entrenamiento militar. Al











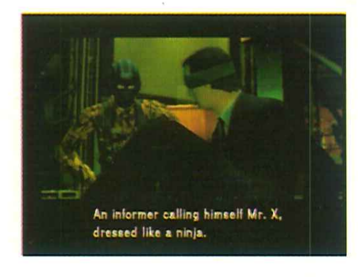












parecer pertenece a las fuerzas de la marina, aunque no se sabe con certeza.

Otacon: Este personaje es más que conocido por la entrega anterior de esta saga. Esta vez ayudará a *Snake* en el prólogo del juego. Su papel en esta entrega no queda muy claro, pero está del lado de *Pliskin* por alguna razón. Los terroristas tienen en su poder a la hermana de *Hall*, una chica llamada *Emma*.

Emma: Es la hermana de *Otacon* y por el momento su papel en el juego es totalmente desconocido.

Stillman: Es un experto en explosivos y se dedicaba a desactivarlos hasta que un día en una iglesia no pudo desarmar una bomba que explotó matando a varios niños. Es el maestro de *Fatman* (un personaje del juego) y su ayuda será vital en la trama de ***MGS2***.

Mr.X (**Ninja**): Es un exoesqueleto muy parecido al visto en la anterior entrega. No se sabe si es *Gray Fox* u otra persona, pero el aspecto y la voz son iguales. Al contrario que en la anterior entrega este personaje nos ayudará desde un principio y nos dará consejos y objetos muy útiles.

Ocelot: Otro personaje ya conocido de ***MGS***. Como ya se dio a entender en la anterior entrega, este personaje es mucho más importante de lo que parece. Está bajo las órdenes del "presidente". Este enigmático personaje posee uno de los más altos rangos del grupo terrorista. Esconde algún secreto en un implante de brazo que se hizo para suplir la mano que el *Ninja* le cortó hace unos años. Este brazo parece poder controlar su mente en ocasiones y su personalidad cambia totalmente pareciendose exageradamente a la de *¡¿Liquid?!*

Fatman: Es el alumno de *Stillman* y es un experto en toda clase de explosivos. Es mucho mejor que su







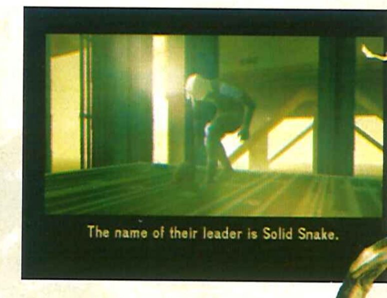




Big Shell es la base petrolera donde transcurre gran parte del juego. Las dimensiones de esta son más que suficientes como para que tengamos que estar investigando durante horas. ¿Seguirá MGS2 en algún otro lugar o todo el juego transcurrirá aquí?







maestro y aunque ya no están juntos, en un tiempo fueron como padre he hijo.
Fortune: Es una mujer que posee el curioso poder de la "fortuna", es decir, que tiene toda la suerte del mundo a su favor. Es tal la suerte que posee que, al dispararle, cuando las balas están a punto de darle salen disparadas en todas direcciones y la granadas que se le lancen se apagarán en vez de explotar. Es posible que posea alguna explicación más lógica para su poder, pero por el momento no se sabe nada. Siempre va junto a *Vamp* y al parecer está enamorada de él.
Vamp: Como su nombre indica, es un vampiro que al parecer está a la cabeza de un reducido grupo terrorista llamado *Dead Cell*. Es muy frío y calculador y posee un extremo poder y una increíble rapidez que hacen de él un extraordinario adversario. No se sabe con certeza qué poderes vampíricos posee, pero no parece que se pueda transformar en murciélago, lobo o niebla.
Solidus Snake: ** el **d** ** l*s *e***r***a* y es*a por en**** de *o*o*. Sus subordinados le llaman *K****. Su r**tr* es id**tic* al de ***** ***** pero su aspecto es algo más viejo. Posee un exoesqueleto que le permite **tenc*** todos sus *us***os de forma ex**era*a, consiguiendo así una increíble ****dez.

La salida de ***Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*** en España está prevista para el 22 de Febrero y esperamos que al igual que en ***MGS*** se traduzcan los textos (algo confirmado) y voces (esto aún no) para que todo el mundo pueda disfrutar de esta OBRA DE ARTE sin la barrera de estar un poco pegados en ingles, pues sin entender el increíble guión que posee este juego, no se llega a conseguir el efecto deseado en el jugador ni por asomo.

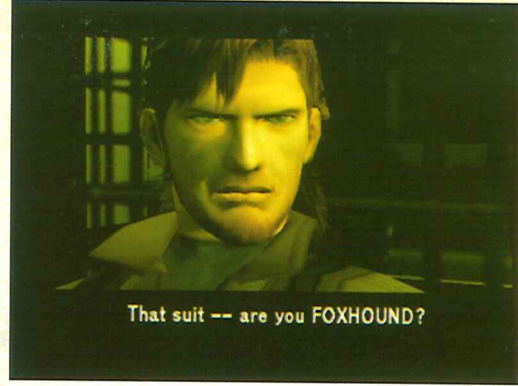
No os lo perdáis, ya que es posible que sea lo mejor de **PS2** en años.

FORTUNE

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com

Seguiré informando.
CODEC OFF.........





****** Información Restringida:**
No queremos desvelar algunos acontecimientos sobre la trama del juego, así que el comentario sobre **Solidus Snake** está incompleto. Si a pesar de esto aún tenéis interés, sólo debeis pensar un poco y completar el texto.

Pikmin es uno de los primeros títulos que Nintendo ha preparado para Game Cube, aunque esta divertida aventura no apareció a la venta junto al lanzamiento de la consola.



La historia del juego es muy sencilla, y aunque no lo parezca es totalmente adictiva.

El protagonista es un pequeño extraterrestre que viaja en una nave espacial. Esta se estrella en un planeta desconocido, después de colisionar con un inoportuno meteorito. El impacto provoca graves daños en la nave, la cual queda totalmente inservible.

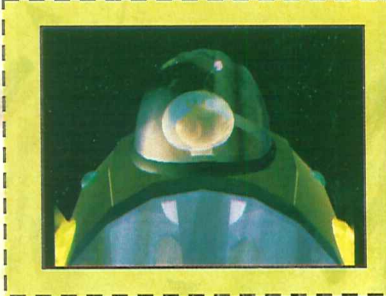
El objetivo de Pikmin es volver a reunir todas las piezas de la nave, que han quedado dispersas por el planeta. Pero el protagonista es muy pequeño en comparación a ese planeta, y para llevar a buen termino esta difícil tarea, necesitará la ayuda de alguien. Y serán unos seres pequeñitos llamados *Pikmin* que son medio-bicho medio-planta.

Con la ayuda de estos seres tendremos que buscar las partes de la nave, para que así podamos escapar del planeta.

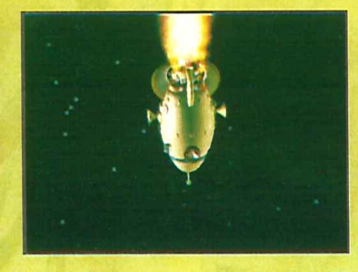
A los *Pikmin* tendremos que arrancarlos de la tierra tirando de

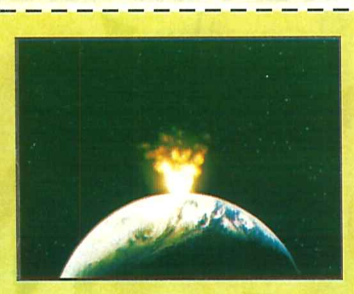

















una pequeña hoja que tienen en la cabeza, y los guiaremos por el planeta intentando esquivar a los insectos, bichos y animales que les puedan atacar o comer.

Con un cursor que aparecerá en la pantalla tendremos que ordenar a los *Pikmin* las acciones que queremos que realicen, como romper una roca, arrancar plantas del suelo, atacar a enemigos...

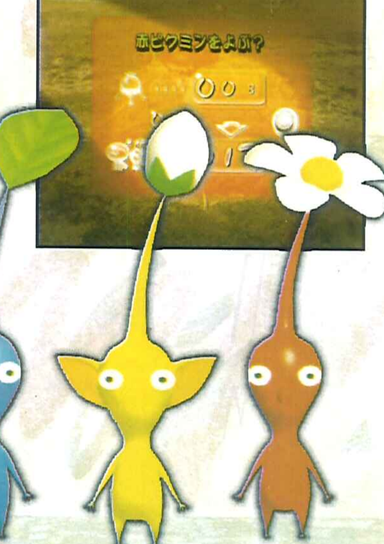
Los *Pikmin* por si solos no son capaces de hacer nada. Son parecidos a las hormigas, por lo que necesitaremos a un número considerable de estos para poder levantar una roca y muchos menos para poder coger una planta.

Los enemigos incluso pueden robar los objetos que transportan los *Pikmin*.

Los colores de los *Pikmin* son tres: rojo, azul y amarillo. Cada uno de estos tendrá unas habilidades diferentes. Los *Pikmin* podrán evolucionar de maneras muy distintas, dependiendo de lo que le salga en la cabeza, como por ejemplo una flor, una hoja, etc... o tomar formas extrañas.

En el juego el tiempo está marcado por el paso de los días, y debemos recordar que los *Pikmin* son plantas y que por tanto no pueden trabajar por la noche.

Los gráficos del juego no son nada increíble, aunque el punto realmente fuerte del juego es su adictividad. Y la verdad, parece casi imposible que puedan mover cientos de *Pikmin* a la vez muchas de las consolas actuales...






ONIMUSHA GENMA



Los programadores de Onimusha, influenciados por las cartas recibidas por los jugadores que expresaban sus quejas respecto al juego (como la de ser demasiado corto y fácil) han decidido rehacer prácticamente desde cero este título para la consola de Microsoft X-Box, ya que la segunda parte está prevista para PS2 y el director de esta saga, Keiji Inafune, no quiso lanzarlo en Game Cube por creer que esta consola no era la apropiada para un título así.

Según los programadores, esta nueva versión parecerá un juego totalmente nuevo y está pensado para las personas que jugaron a la versión de **PS2**.
El prólogo y la historia principal siguen siendo la misma, aunque el desarrollo del juego cambia bastante. El *Onimusha* de **X-Box** poseerá muchísimas novedades y mejoras respecto a la versión de **PS2**. Gráficamente ha sido mejorado en todo los aspectos y tanto los protagonistas como los enemigos han sido totalmente rehechos.

Muchos de los fondos han sido rediseñados y han creado otros nuevos para las escenas inéditas que posee el juego.

Las ropas de *Samanosuke* (el protagonista) serán las mismas, aunque podremos elegir más trajes secundarios como pasaba en la versión de **PS2** con el disfraz de *oso panda cabreado*, que daba miedo. Esta vez podremos vestir al prota con una armadura medieval de estilo occidental, o un traje de *ninja* que le cubre totalmente. Puede que estas ropas se puedan cambiar en medio del juego y posean aspectos especiales como mejorar la protección o dar una mayor rapidez al personaje.

En las luchas también se ven cambios como la forma de coger la espada, teniendo tres maneras diferentes de usarla, cambiando así los ataques que realicemos. Esto hace que para algunos enemigos sea mejor un estilo de lucha que para otros.

En la versión de **PS2** al derrotar a los enemigos, estos nos dejaban unas bolas de energía de colores que servían para dar vida, recuperar magia y subir de nivel. Esta vez podremos coger una cuarta bola de color verde que servirá para aumentar la potencia de los ataques momentáneamente.









Una gran novedad en estas nuevas bolas de energía sera que podrán ser absorbidas por los enemigos, potenciandose así sus ataques y teniendo más posibilidades de vencer.

Los enemigos han subido en número, por lo que la variedad será bastante mayor. La dificultad del juego también ha subido considerablemente, y el número de enemigos por habitación se ha visto incrementado.

Las magias de *Samanosuke* también han sido mejoradas y podremos realizarlas en varios niveles de potencia según la carga del ataque que realicemos. Esto se consigue manteniendo pulsado el botón de ataque.

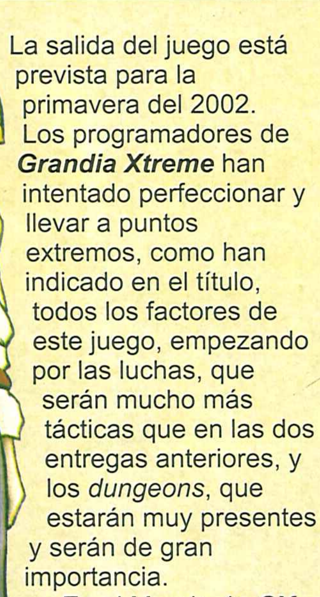
Nuevos videos han sido añadidos ya que el juego es más largo y posee nuevas escenas que precisan una buena ambientación..

Los enigmas también serán más, e incluso ha incluido a un enemigo de los que están en todo momento asustando al jugador al salir de buenas a primeras de una pared para intentar machacarnos, al igual que pasa en ***Biohazard 3*** con *Chaser*, ese zombie grandullón que armado con un bazoca y mucha mala leche nos perseguía durante todo el juego. Este punto era uno de los que más se echaban en falta en la versión de **PS2**, al igual que la tan típica y ya clásica cuenta atrás de la autodestrucción de la base de los ***Biohazard*** que tanto nos gusta... que tampoco ha sido incluida en la versión de **X-Box** ya que seria bastante extraño que algo de esto sucediese en la edad media...

La sensación que da al ver todo esto es que esta versión de *Onimusha* habría tenido que ser la aparecida para **PS2**, ya que ésta estaba muy floja en muchos aspectos y sobretodo era muy corta y fácil. Los programadores han explicado que la versión de **PS2** era un juego más sencillo para que los nuevos usuarios de esta consola no tuvieran problemas para terminarlo, pero la verdad es que esto no es muy creíble y lo más seguro es que, agobiados por la fecha de lanzamiento del juego, no pudiesen incluir todo lo que esta versión de **X-Box** va a ofrecer. Es decir, el juego realmente terminado.

GRANDIA XTREME

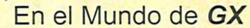
Esta vez es Enix la encargada de realizar la tercera parte de una de las mejores sagas RPG. La consola elegida para este juego es la PS2, aspecto algo extraño ya que los programadores de Grandia siempre han preferido elegir primero a Sega para la realización de la saga, pero como es bastante evidente, en estos momentos esa elección habría sido totalmente errónea.







La salida del juego está prevista para la primavera del 2002. Los programadores de ***Grandia Xtreme*** han intentado perfeccionar y llevar a puntos extremos, como han indicado en el título, todos los factores de este juego, empezando por las luchas, que serán mucho más tácticas que en las dos entregas anteriores, y los *dungeons*, que estarán muy presentes y serán de gran importancia.

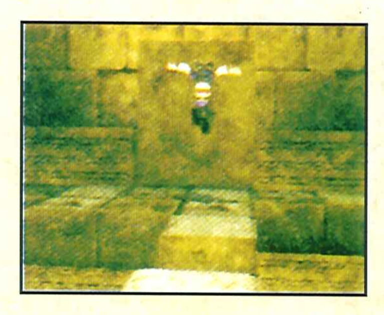


En el Mundo de ***GX*** viven tres clanes diferentes. Un reino militar llamado *Nortis*, poseedores de una avanzada tecnología y un gran ejército que está invadiendo a muchos países. Otro clan es el de los *Arcada*, una raza parecida a los elfos. Por último tenemos a los *Hazma* que son medio humanos medio bestias.

Hace 50 años en este mundo los espíritus se descontrolaron en muchas zonas. Se rumoreó que esto podría haber sido causado por alguno de estos tres países, por lo que empezaron una guerra entre ellos.

Lo que ocurre en el mundo de ***GX*** es que los espíritus de la naturaleza se han descontrolado, provocando









catástrofes naturales. No se conoce exactamente el por qué de esto, pero en cada sitio donde tienen lugar los desastres se encuentran ruinas de la cultura antigua. Los programadores, al igual que en las entregas anteriores, han tenido mucho cuidado en dar una gran ambientación al juego y una buena acción en la historia y los combates.

En el sistema de lucha, al igual que en ***Grandia 1*** y ***2***, se utiliza el *Ultimate Action Battle* que consiste en una barra llamada *IP* que muestra el orden de ataque de los personajes y enemigos. Según estén ordenados tendremos que realizar unas tácticas u otras, pudiendo llegar a hacer los famosos ataques combinados. Para que las luchas sean más tácticas se han incluido magias de efectos, es decir, que aparte de las magias típicas de ataque (*rayo*) y defensa (*vida*) se podrán realizar otras que alterarán la velocidad de la barra *IP*, cambiaran a los personajes de lugar, etc...

Los ataques combinados se realizan ajustando la barra de *IP* de dos o más personajes, teniendo que coincidir los ataques de estos para que se realice con éxito el golpe. Para aprender estos ataques los personajes se tendrán que fijar en los golpes de los compañeros y esperar a que coincida que puedan aprender ese golpe.

El sistema del *mana egg* se seguirá manteniendo en esta entrega, pero sufrirá algunos cambios, al igual que el sistema de las comidas y el sistema del *level* de los personajes.

Existen unas puertas llamadas *Geo Gates* que sirven para teletransportar al grupo a ciudades u otros lugares del juego, aunque no todos los personajes las pueden usar.

En las tiendas se podrán comprar magias.

El diseñador de personajes es *Kamui Fujiwara*,









El sistema de juego ha cambiado ligeramente. Esta vez la vista de los personajes no será isométrica, sino que la cámara estará detrás de estos mostrando una visión más amplia del mapeado, pudiendo cambiar de planos y los puntos de vista de los personajes.

conocido por el *manga* *Raika* publicado en España.

Los personajes que podremos manejar son: El protagonista del juego, llamado *Evan*. Es un chico al que no le gusta mucho el trabajo, pero desde que murió su padre se esfuerza e intenta ser algo más serio. Es mago y puede controlar la corriente de los espíritus de la tierra, pero todavía tiene poca experiencia en este aspecto.



Karmain es una mujer sargento del ejército de *Nortis*. Es algo caprichosa y no le gusta trabajar ni se preocupa para mejorar su situación profesional. Por otra parte, es muy buena jefa de equipo y se preocupa mucho por sus compañeros y subordinados.

Brandol es un sargento del ejercito de *Nortis*. Puede conducir todo lo que tenga ruedas y sea militar. Suele desobedecer las reglas militares si él piensa que haciendo eso se ganará la batalla. Se le da muy mal relacionarse con las mujeres y siempre intenta controlarlas.

Tito es un chico de *Arcada*. Es el que tiene menos edad de todo el grupo. No suele hablar mucho con la gente de otras razas. Se preocupa mucho por el conflicto entre *Nortis* y *Arcada* desde que se descontroló el poder de los espíritus.

Miam es un habitante del bosque y es muy ágil. Es del clan de las bestias y pertenece al pueblo *Hazma*. Suele aburrirse rápidamente de las cosas y no le gustan las conversaciones difíciles, aunque cuando algo le interesa acude velozmente.

GRANDIA2 PARA PS2

La nueva versión de ***Grandia II*** para **PS2** es prácticamente idéntica a la ya aparecida hace algún tiempo en **Dreamcast**. Sólo se ha mejorado la calidad de los vídeos y se han incluido algunos nuevos, lo que hace pensar que posea algunas partes nuevas en la historia.

Los programadores no han querido aprovechar la potencia de **PS2** y no han mejorado los gráficos del juego ya que, según ellos, cuando realizan una conversión de un juego piensan sólo en pasarlo a otra consola sin mas, sin tener que mejorarlo en nada, pensado sólo en que los poseedores de otras consolas puedan jugarlo.



Como podréis comprobar, el apartado gráfico es idéntico





WILD ARMS Advanced 3rd

Sony continúa con una de sus más conocidas sagas de rol, pero esta vez deja en paz a la ya retirada PSX para pasarse a la potencia de PlayStation2.

El mundo de ***WA3*** se llama *Fargaia*. Por alguna razón la mayoría de los continentes de este mundo se están convirtiendo en desiertos e incluso los mares están dejando de existir. Sólo unas pocas zonas de la tierra protegidas por unos animales sagrados llamados "guardianes" están siendo liberados del continuo acecho del desierto.

Por estos parajes es muy común que los ronden monstruos de todo tipo. Estos desiertos se dividen en tres tipos: los de roca, los de arena (que están situados donde anteriormente estaban los océanos) y por último los desiertos (llamados "secos", que están casi todos partidos por muchas zonas creando desniveles en el terreno).

Ya que este mundo es un lugar muy árido y los monstruos rondan por todas partes, los humanos han tenido que refugiarse y formar sus ciudades cerca de los oasis.

Los pueblos conocidos por el momento son:
Bascar Colony: Es un pueblo formado por los creyentes de los animales sagrados guardianes. El pueblo tiene una ambientación muy religiosa. Por alguna razón en los alrededores del poblado existe una abundante naturaleza, creada quizás por la creencia de las gentes en los guardianes.
Laxis Land: Está rodeada por una pared de tierra para defenderse de los ataques. La mayoría de los edificios están construidos con ladrillos. El ambiente del pueblo es bastante oscuro,

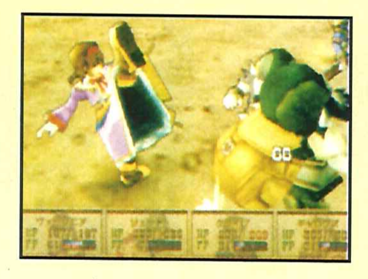










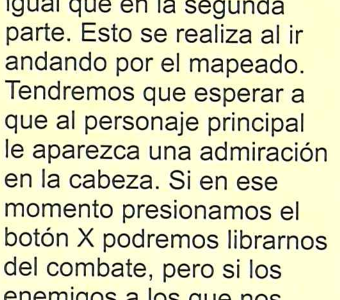


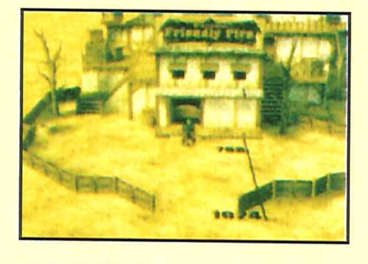


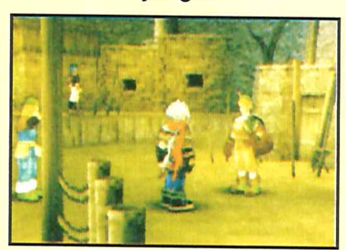
esto está causado por una nube negra que siempre flota sobre el lugar.
Hunfry Speak: Tiene un alto nivel de vida. Casi se podría decir que es una ciudad. Las calles están iluminadas y adoquinadas.
Barrak Rise: En principio estaba formado por unas cuantas chabolas, pero fue agrandando hasta formar un gran pueblo. Desde fuera el sitio parece una gran casa de tres pisos.
Little Rock: Este pueblo posee una montaña con minas. Está formada a la entrada de estas para aprovechar así los túneles.
Gunners Heaven: En este pueblo se reúnen todas las personas llamadas "*pájaros migratorios*", que son pistoleros. Se suelen reunir los mejores para intercambiar información o hacer duelos entre ellos.

Los cuatro protagonistas de ***WA3*** utilizan sus pistolas (*arms*) para realizar sus ataques especiales, cosa que no ocurría en las anteriores entregas. Para realizar estos ataques se utiliza una barra llamada *FP* que equivale al *AP* de toda la vida. También podrán hacer ataques normales en los que cada personaje realizará un golpe diferente según su arma principal; y por último podrán realizar magias de tipo fuego, rayo...

Las luchas pueden ser esquivadas al igual que en la segunda parte. Esto se realiza al ir andando por el mapeado. Tendremos que esperar a que al personaje principal le aparezca una admiración en la cabeza. Si en ese momento presionamos el botón X podremos librarnos del combate, pero si los enemigos a los que nos vamos a enfrentar tienen más nivel que el protagonista, se tendrá que gastar una barra llamada *Encounter Gauge* que irá disminuyendo según la potencia del enemigo. Para recuperar esta barra tendremos que coger unas gemas amarillas que podremos encontrar en las cuevas del juego.



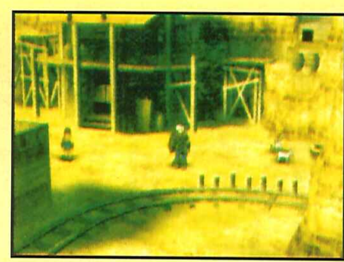






Otra novedad de Wild Arms 3 es que los personajes pueden montar en caballo. Las ventajas que conlleva son varias. Una es la velocidad, mucho mayor al galopar que al ir andando, y otra es que saltando con los caballos se podrá entrar en zonas que por altura o distancia no se podía acceder normalmente.







Una novedad más es la necesidad de tener que buscar por el mapa del juego ciudades y lugares nuevos a los que acceder. A esto se le ha dado el nombre de *Search System*, y se realiza de la siguiente manera. Tendremos que utilizar el botón cuadrado para que aparezca una especie de radar que rodea una zona próxima al personaje. Si coincide que una ciudad o lugar está en ese territorio aparecerá en la pantalla y podremos entrar en ella. También podremos preguntar a las personas con las que hablemos en el juego mediante palabras clave que hayan dicho, y hacer una supuesta conversación. A este modo se le ha llamado *Ask System*.

El sistema de gráficos aplicado en esta tercera entrega son lo ya conocidos *3D-Anime*, polígonos con texturas que recuerdan al acabado de una serie de *anime*, que realmente pegan mucho con la temática del juego..

Esta técnica solo la utilizan los personajes de ***WA3***, porque los escenarios están realizados a la manera tradicional. Esto da una extraña sensación, ya que los personajes parecen estar pegados a los fondos.

La salida de ***Wild Arms 3*** está prevista para finales de año en Japón, y de las versiones Americana y Europea todavía no se sabe nada, pero es de esperar que salga de las fronteras del país de los videojuegos al tratarse de una saga con fama.

Estas imágenes pertenecen a la presentación de Wild Arms 3, que merece una especial atención por su gran calidad, tanto en animación como en diseño de personajes. A lo mejor no sería mala idea la a creación de un nuevo anime de esta entrega...































幻想水滸伝 III
GENSOSUIKODEN III

Parece que estamos en una época de terceras partes para el mundo del RPG, y Konami no podía ser menos, decidiendo tras una larga espera realizar Gensou Suikoden III, la mejor saga de rol de esta compañía, ahora trasladada a la PS2.

La historia se traslada 15 años después de la segunda parte.

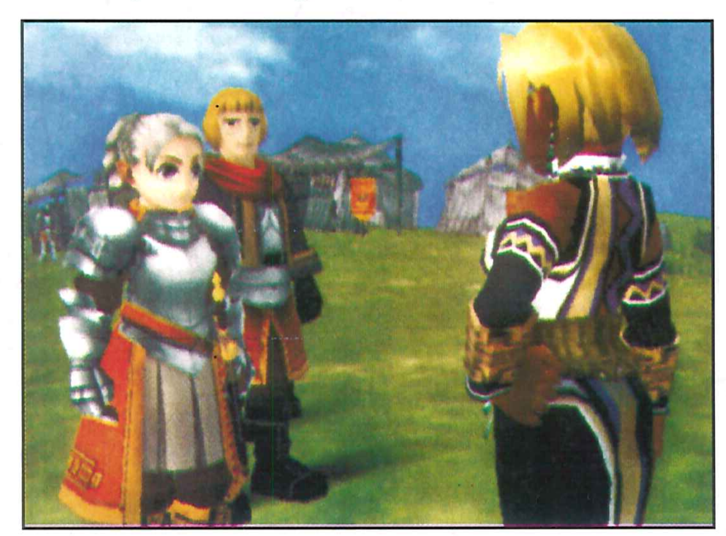
El juego comienza en *Grasland*, un lugar donde la gente vive dividida por diferentes clanes, protegiendo sus costumbres y forma de vida.

Hugo, uno de los protagonistas del juego, es el hijo de *Lucia*, la líder del clan *Karaya*. Un día *Hugo* salió de viaje para transportar una carta de paz hacia *Zexen*, una unión de ciudades que forman un país.

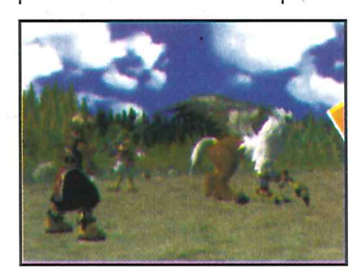
En *Zexen* se celebraba una fiesta por el regreso de *Chris* tras ganar una guerra. Esta chica caballero es considerada como una heroína del país y será otro de los personajes principales en ***Suikoden III***. Como recompensa por haber dirigido la guerra a la victoria contra *Grasland*, le dan el puesto de jefe de caballería. Pero *Chris* rechaza quedarse en el puesto de jefe ya que piensa que ese puesto no es el adecuado para ella, al igual que no le gusta que la traten como a una heroína.

En la capital vive una persona muy importante en esta historia llamada *Gedo*. Es el responsable de dirigir la guardia que se encarga de las zonas más alejadas del centro de las ciudades. Pero su misión real consiste en conseguir información de los países de los alrededores y si es necesario utilizar la fuerza para lograrlo.

Durante las fiestas de *Zexen*, *Gedo* disfrutaba de unas cortas vacaciones hasta que llegó una orden de *Harmonia* que consistía en la búsqueda del legendario héroe del fuego y su banda, quienes 50 años antes dirigieron a los pueblos de *Grasland* que

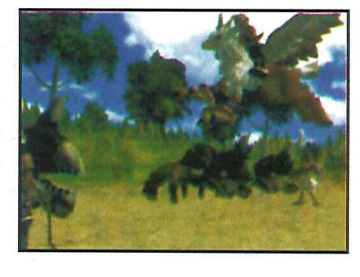














lucharon contra *Harmonia*.

Los gráficos del juego parecen tener un espectacular acabado, aunque al parecer en algunos aspectos no llega a la calidad de ***Final Fantasy X***.

Los personajes andan entre el *SD* y el aspecto real, y los decorados y paisajes poseen una muy buena calidad gráfica.

Un punto bastante fuerte en ***Suikoden III*** es que podremos ver a muchos personajes en pantalla a la vez, moviendose o luchando en las ya clásicas batallas de esta saga. El sistema de juego se llama *Trinity Site System* que consiste en que cada vez que comienza un capítulo del juego se tiene que elegir entre *Chris*, *Hugo* o *Gedo* y ver la historia desde el punto de vista del personaje elegido.

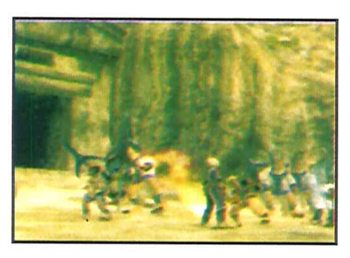
A diferencia del sistema normal de *zapping* usado en otros juegos, en este no sólo cambiará el punto de vista elegido por cada personaje, sino que también cambiarán los sucesos ocurridos en el juego, ya que cada personaje cuenta con un carácter muy diferente.

Como siempre, se tendrá que reunir a las 108 estrellas del destino, con lo que otra vez tendremos a nuestra disposición a 108 personajes seleccionables como mínimo.

En ***Suikoden III*** no habrá sólo un protagonista. Esta vez tendremos a nuestra disposición a cuatro "*heros*" que son:

Hugo: Es conocido en su clan por sus artes marciales enseñadas por su madre. Su lugar de nacimiento es *Grasland*, concretamente el pueblo de *Karaya*.

Chris: Es la jefa de la caballería de *Zexen*, quienes protegen toda la unión de países. En la guerra de *Zexen* contra *Graslnad* dirigió la caballería que estaba a punto de perder por un ataque sorpresa de los enemigos, en el que murió el anterior jefe de caballería, llamado *Garahad* y el sub-jefe *Peliese*, pero gracias a ella la caballerí









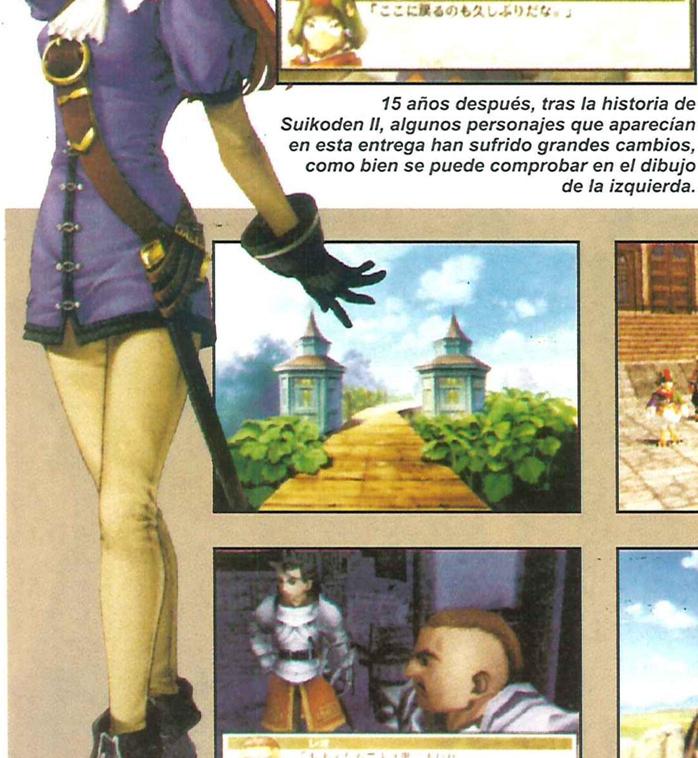
a pudo contraatacar y milagrosamente ganaron la batalla. Por este resultado fue nombrada nueva jefa de la caballería y la llaman la virgen plateada y el caballero blanco, convirtiendose así en la heroína de *Zexen*.

Gedo: Es el jefe de un grupo de guardias encargados de proteger las afueras, pero su verdadera misión es espiar a las ciudades fronterizas.

Al oír que ha habido un cambio en el territorio de *Grasland* vuelve a investigar por los alrededores. El equipo de *Gedo* es conocido (se rumorea) como el mejor equipo de guardias.

Y el cuarto personaje del juego es el ***héroe del fuego***, que apareció hace 50 años en la tierra de *Grasland* dirigiendo un grupo de ladrones llamado "*la mano que trasporta el fuego*", que atacaba y robaba en las fronteras de





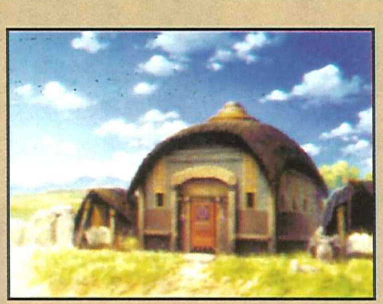
15 años después, tras la historia de Suikoden II, algunos personajes que aparecían en esta entrega han sufrido grandes cambios, como bien se puede comprobar en el dibujo de la izquierda.

Harmonia. Eran perseguídos por los ejércitos de ese país. En mitad de una de estas persecuciones, el héroe del fuego consiguió entrar en uno de los templos de *Cristal Valley* junto con uno de su banda y robó una de las *27 Runas Reales*, la *Runa del Fuego*. *Harmonia* se enfureció por esto y entró en guerra contra los otros pueblos de *Grasland*. Pero en medio de la guerra el héroe desapareció misteriosamente de la historia.

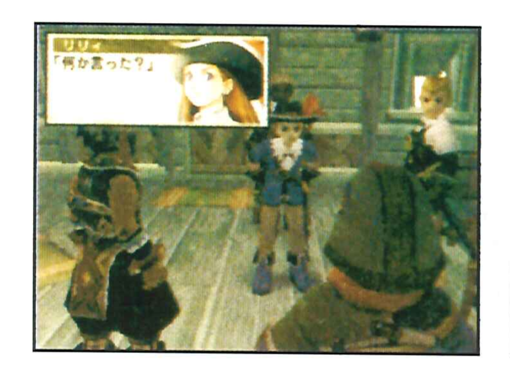
Al estar realizado el juego íntegramente en *3D*, los ángulos en los combates cambiarán, pero las bases de los menús serán iguales a las anteriores entregas.



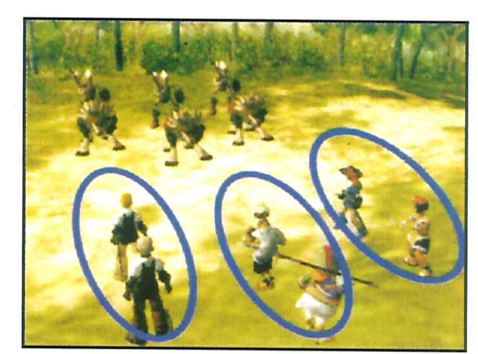












Uno de los sistemas nuevos en los combates es el *Body Sistem*, que consiste en que los 6 personajes se colocan en formación de dos en dos en linea formando un "*body*". Los "*body*" se consiguen uniendo a dos personajes, táctica llamada *Ride On*. Al hacer esto dos personajes se convierten en uno solo. Por poner un ejemplo el *hero* se puede montar en un caballo-pajaro, formándose un único personaje con más vida y poder de ataque. Según la combinación que se realice afectará a conseguir diferentes tácticas de ataque y defensa.

También se podrán hacer como siempre los tan famosos ataques combinados.
Otro sistema nuevo en los combates es el *F.P.B.S.*, que consiste en que al comienzo del combate los personajes estarán colocados en un lugar en concreto, y al atacar estos se moverán pero sin regresar al mismo sitio del que empezaron el golpe. Esto hace que al utilizar magias u otros ataques que dañen un lugar tendremos que retirar a los personajes para que no sean golpeados.

Seguiremos informando según vayan surgiendo nuevos datos.





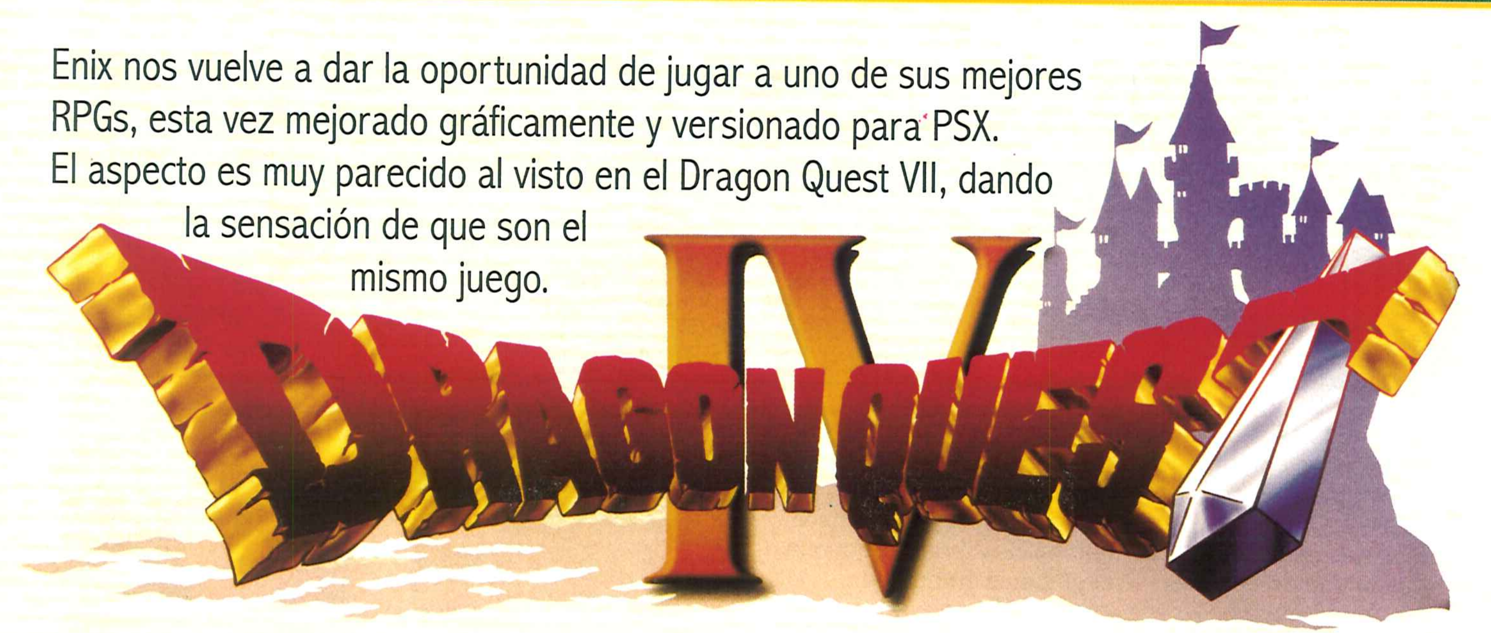
La música de Suikoden III estará compuesta por Himekami, un conjunto japonés de música New Age que lleva varios años en silencio, liderado por este señor y que cuenta con gran fama entre los fans del estilo musical. Así pues, si os gustó cómo sonaba la música del 2, ya veréis la del 3...





Si unimos dos personajes en uno formaremos lo que aquí se llama "body", que consiste en combinar dos miembros del equipo como si fuesen uno con más vitalidad, magia y resistencia. También se podrán realizar ataques combinados en este estado, lo que resultará muy provechoso...

Enix nos vuelve a dar la oportunidad de jugar a uno de sus mejores RPGs, esta vez mejorado gráficamente y versionado para PSX. El aspecto es muy parecido al visto en el Dragon Quest VII, dando la sensación de que son el mismo juego.



Dragon Quest IV regresa a la vida para que los jugones más jóvenes (y los más maduritos, que hay algunos con años a sus espaldas) puedan pasarse un buen puchado de horas con uno de los juegos que más marcaron su momento.

El sistema de juego es de los más típico, pero hay que tener en cuenta que la versión original del juego tiene mucho tiempo. Por otro lado posee aspectos originales, como estar dividido en capítulos y que en cada uno de ellos el protagonista sea uno o varios personajes diferentes, uniendose todos ellos en el capítulo final.





Una de las diferencias con respecto al original es que no sólo veremos día y noche, sino que en esta versión también existe la tarde y cambiarán aspectos de los pueblos, como tiendas cerradas o abiertas o el comportamiento de sus habitantes. Al igual los monstruos que nos aparezcan cambiarán según la hora del día en la que estemos.

La forma de las luchas no está todavía definida, pero se espera que siga la base de toda la saga, es decir viendo de frente a los enemigos sin que los personajes principales aparezcan en pantalla.

El sistema del carro se mantiene, y consiste en que el grupo va acompañado de una carreta, parte de las plantilla estará dentro descansando, con lo cual en medio de una lucha podrás cambiar de personajes o equiparlos con armas que ya tengas. Este carro sólo aparece cuando nos desplazamos por el mapa. Dentro de ciudades, cuevas, bosques, etc... no aparecerá y no podremos cambiar de personajes.

Se espera que además de los gráficos mejorados tenga algo más nuevo, pero no ha sido desvelado aún.

La historia de ***Dragon Quest IV*** empieza cuando un grupo de razas de diablos dirigidas por *Deathpisalo* quiere dominar el mundo (bastante original). Los demonios están buscando a un clan de humanos que al parecer son los herederos de los llamados "valientes" y pueden ser una amenaza para su dominio del planeta. ¿Sabéis quienes son?

UNO DE ESTOS DOS PERSONAJES SERÁ EL PROTAGONISTA AL QUE HEMOS DE DARLE UN NOMBRE





PERSONAJES

BRAI



RIAN



TORNEKO



Los protagonistas son 8. El personaje principal no posee ningún nombre definido (tienes que ponerle el que más te guste) y es el descendiente de un clan que llegó del cielo y vivía en lo mas profundo de las montañas. Este no podía salir de su ciudad hasta hacerse adulto. El día de su cumpleaños su pueblo fue atacado por un grupo de demonios súbditos de *Deathpisalo*. El protagonista fue escondido fuera del pueblo, salvándose de una masacre total. Al ver que su ciudad quedó en ruinas decide partir en busca de venganza. También puedes elegir a una chica que es muy parecida en aspecto e historia al protagonista, dando a elegir qué sexo prefieres para el personaje principal.

Rian es un guerrero del reino *Batoland* que, por orden del rey, está investigando la extrañas desapariciones de los niños de su reino.

Ariina es la princesa del reino *Santhime*. Tiene mucha curiosidad y le gusta salir de aventura. Prefiere luchar cuerpo a cuerpo con sus puños y como se aburre de la vida de princesa decide partir en busca de acción.

Brai es el profesor de *Ariina*. Se preocupa mucho por la princesa y está cansado de lo caprichosa que es, pero decide acompañarla en su viaje.

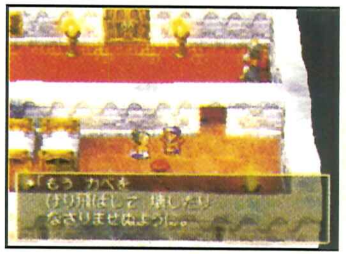
Clift es un joven sacerdote que está enamorado de la princesa *Ariina*. Decide acompañarla también en su viaje como su gualda espaldas.

Toruneko es armero en una ciudad llamada *Lakenaba*. Está casado y tiene un hijo. La tienda donde trabaja no es suya por lo que sueña con tener algún día su propio local y ser el mejor armero del mundo. Sale en aventura para encontrar una arma legendaria.

Manya es una bailarina de mucho talento. Es la que más éxito tiene en su pueblo, *Monbarbara*. Tiene un carácter abierto y algo caprichoso.

Minea es adivina y la hermana pequeña de *Manya*. Al contrario de su hermana, es muy tranquila. Las dos juntas viajan buscando vengar a su padre.





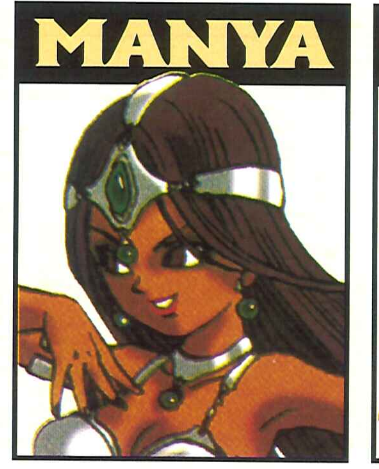
CLIFT



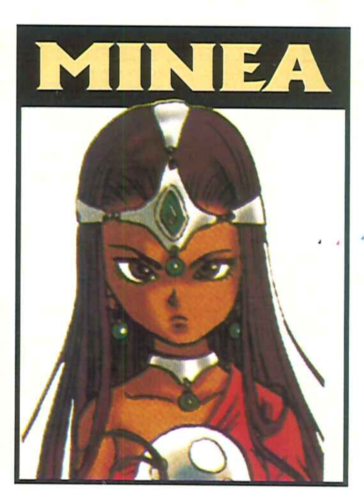
ARIINA



MANYA



MINEA















Gran Turismo Concept 2001 Tokyo se pondrá a la venta en Japón el 1 de Enero del 2002 a 3200 ¥ y lógicamente para la consola **PS2**.

Sony Computer Entertainment Inc., conocida como **SCEI**, anunció la nueva saga de ***Gran Turismo*** en el 35º salón del ***Tokyo Motor Show***. La idea de este nuevo ***Gran Turismo*** es poder montar y probar virtualmente los coches mostrados en este salón, simulando lo más realista posible la conducción de los coches presentados. Con la cooperación de las marcas de estos coches se ha hecho posible esta conducción virtual.

Entrando en el juego en si, el objetivo de ***GTC*** es intentar guiar un poco más a los principiantes del mundo de la conducción.

Como ya pudimos comprobar en ***GT3***, los gráficos de los coches eran más que suficientes como para dar una clara y realista idea al comprador de cómo será el coche real.

En un principio los coches incluídos en esta entrega son: de **Daihatsu** el *Copen*, de **Honda** los *Civic Type R*, *Integra Type R*, *NSX-R*, *Dualnote*, de **Mazda** los *RX-7 Type R Bathurst R*, *RX-8*, *Atenza 5HB*, de **Nissan** los *R34 Skyline GT-R M-spec*, *GT-R Concept*, *Fairlady Z*, *Skyline 3-GT*, *Premera 20V*, de **Subaru** el *Impreza WRX STi Prodrive Style*, de **Toyota** los *Altezza Gita AS200*, *Soarer 430SCV*, *Will VS*, *pod*, *RSC*, y muchos otros.

En el ***Tokyo Motor Show*** se pudo jugar a una beta de ***GTC***.



Tokyo Motor Show





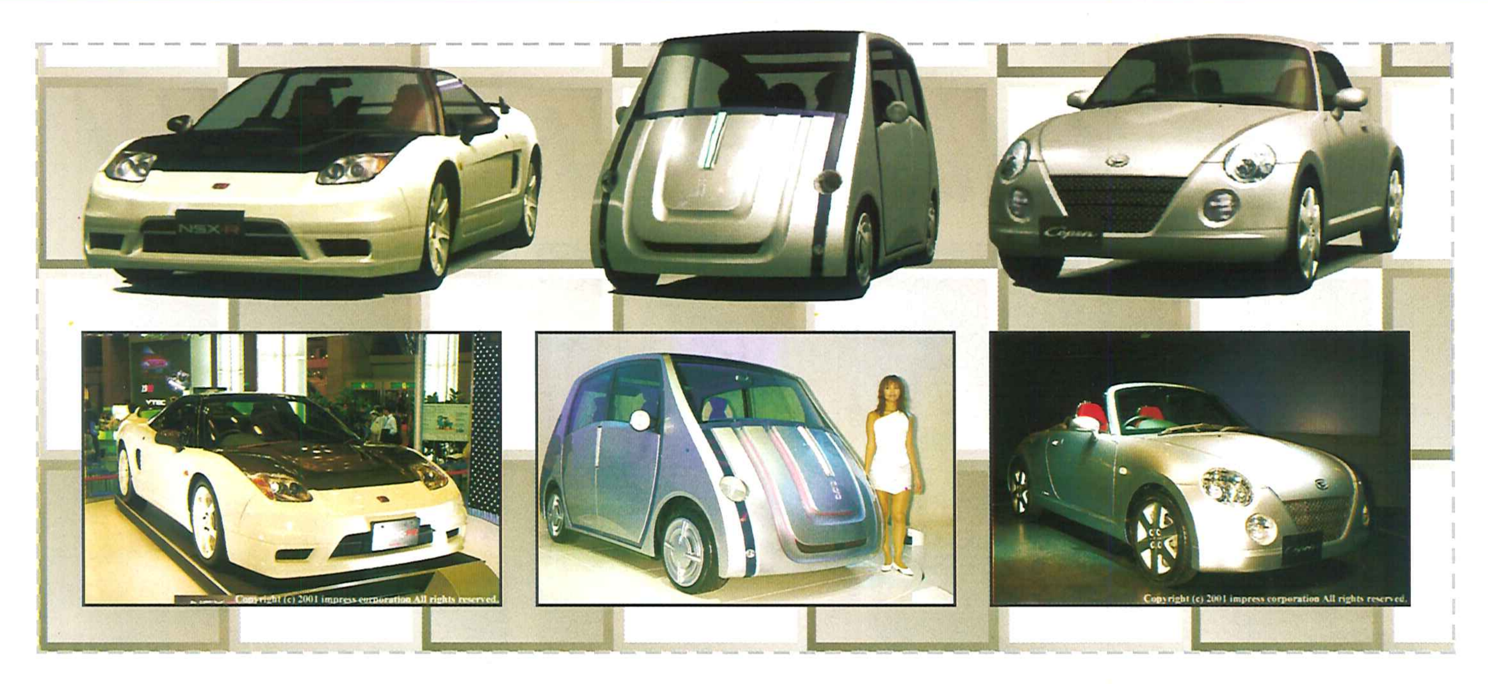


Aquí podemos ver una muestra de lo que fue el Tokyo Motor Show de este año. Junto a cada uno de los stand de las compañías pusieron la beta de GTC para que todo el que estuviera interesado en uno de los modelos reales de coche que se mostraban pudiese probarlo virtualmente antes de decidirse a adquiridlo. Por supuesto, la demo estaba acompañada del volante GT Force para conseguir una conducción real...





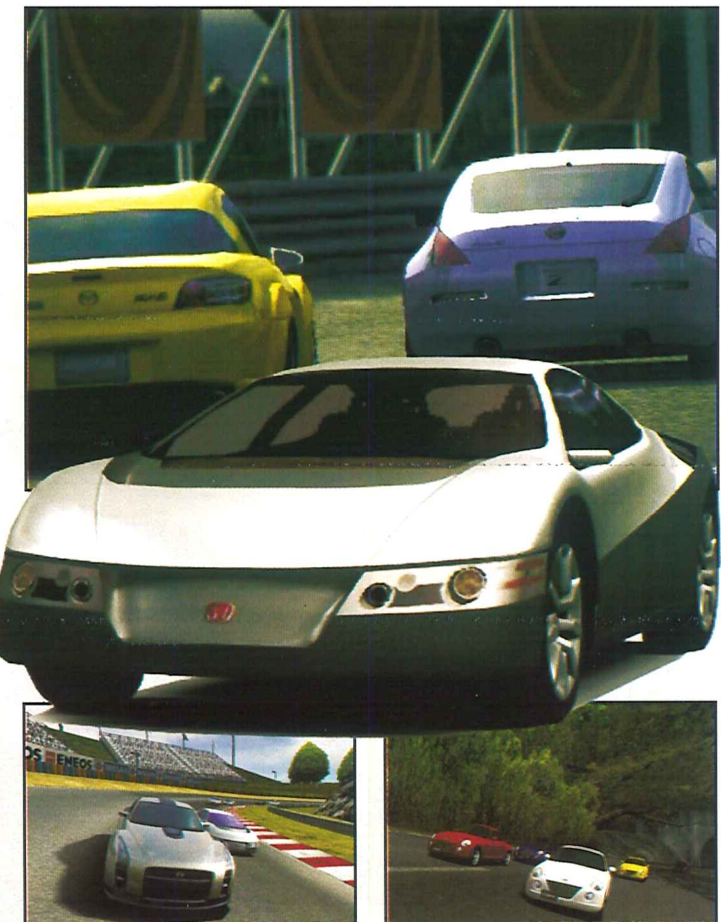


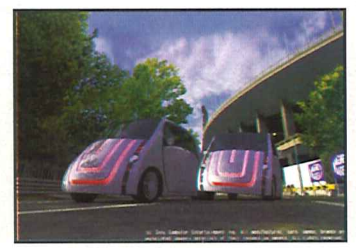


Las pretensiones de Sony respecto al juego son las de crear una nueva saga de ***Gran Turismo*** con este ***Concept***, ya que los ***GT*** normales tardan en realizarlos unos 2 años y los coches que aparecen en el juego se quedan algo anticuados. Esta nueva saga pretende salir al mercado más a menudo y con los coches y circuitos nuevos de cada temporada.

Muchas compañías de coches como **Nissan** o **Toyota** están muy interesadas en que **Sony** realice otros ***GT*** dedicados sólo a sus marcas, ya que pretenden utilizarlos a la hora de lanzar nuevos modelos de coches al mercado y que la gente los pueda probar en el juego y comprobar la forma de la conducción.

Esto quiere decir que **Sony** puede llegar a ganar una considerable suma de dinero con tan revolucionaria idea, pues el mercado de la conducción mueve bastante más dinero que el de los videojuegos. Inclusive **Sony** junto a **Toyota** ya han creado el *Pod*, un coche real inspirado en el *AIBO*, los conocidos perros robots de **Sony**, por lo que esto parece que no ha hecho más que empezar...





Gratis SMS

DALE UN NUEVO LOOK A TU MÓVIL! CON LOGOTIPOS Y SONIDOS ORIGINALES


1. ELIGE EL LOGOTIPO O SONIDO QUE QUIERAS Y LLAMA A 906.42.83.42 DESDE UN TELÉFONO FIJO O MÓVIL.
2. INDICA EL CÓDIGO DEL LOGOTIPO O SONIDO Y EL NUMERO DE TELÉFONO DE TU MÓVIL (O DEL MÓVIL DE UN AMIGO) Y LO RECIBIRÁS DIRECTAMENTE AL MÓVIL

SONIDO	CÓDIGO
Enrique Iglesias - Bailamos	910446
Anastacia - Cowboys & Kisses	913263
Backstreet Boys - The call	913279
Beatles - Can't buy me Love	910134
Beatles - Let it Be	407740
Beatles - Yellow Submarine	910194
Villarreal	480089
Bon Jovi -Thank you for loving me	913150
Britney Spears - Stronger	913120
Daft Punk - One more time	913130
Samantha Mumba - Gotta Tell You	913178
Darude - Feel the beat	913137
DestinysChild-Independent woman	913110
Eminem - Stan	913160
Vengaboys - We Like To Party	911413
Jennifer Lopez-Love don't cost a thing	913174
Real Madrid	480086
Lenny Kravitz - Again	913045
LimpBizkit - Rollin	913253
Himno Nacional	910686
Madonna - Don't tell me	913128
Modjo - Lady	913040
Paola & Chiara - Viva el Amor	913242
Christina Aguilera - What A Girl Wants	407257
Robbie Williams - Supreme	913176
Jovanotti - Un Raggio Di Sole	480219
Sonique - Sky	913058
U2 - Stuck In a Moment	913282
West life - I Lay My Love on You	913285

POPULARES • POPULARES	CÓDIGO
Abba - Dancing queen	407201
Abba - Money Money Money	407739
Doors - Light My Fire	910403
Eric Clapton - Cocaine	910450
Frank Sinatra - New York New York	407314
Frank Sinatra - My Way	910558
James Brown - I Feel Good	910715
Pink Floyd - Money	911035
Rolling Stones - Satisfaction	911096
Steps - Deeper Shade of Blue	911204
LOS AÑOS 80 • LOS AÑOS 80	
Blondie - Call Me	910230
Bob Marley - Is this love	910248
Bob Marley - Jammin	910249
Cyndi Lauper - Girls Just Wanna Have Fun	910343
Depeche Mode - Just Can't Get Enough	407277
Elton John - Your song	910430
Europe - The Final Count Down	407619
Frankie Goes to Hollywood - Relax	910553
Police - Every Breath You Take	407620
Queen - We Are the Champions	407408
U2 - Sunday Bloody Sunday	911352
U2 - With or Without You	911353
USA for Africa - We are the World	911400
Wham - Wake Me Up	407543

LOS AÑOS 90 • LOS AÑOS 90	CÓDIGO
Aqua - Barbie Girl	407601
BackstreetBoys - Back to Your heart	407222
Blondie - Maria	407239
Britney Spears -Baby one more time	407248
Cher - Believe	910301
Cranberries - Zombie	407268
Eminem - Guilty Conscience	407299
George Michael - I want your sex	910574
Guns n Roses - Sweet Child of mine	910604
Jennifer Lopez - Crazy	407612
Joe Cocker - You are so beautiful	910743
Madonna - Beautiful Stranger	407369
Madonna - Like a Virgin	910876
Madonna - Material Girl	910877
Michael Jackson - Thriller	910930
Oasis - Wonderwall	910987
Prodigy - Out of Space	911049
Ricky Martin - Livin La Vida Loca	911078
Robbie Williams - She's the One	911084
Simply Red - If you don't know me by now	911163
Spice Girls - Spice up your life	407453
Spice Girls - Viva Forever	407452
Sting - Every Little Thing She Does	407458
Tom Jones - Sex Bomb	407480

RITMOS LATINOS	CÓDIGO
Lambada	407626
La Cucaracha	407563
Macarena	407628
Mambo Italiano	911142
TEMAS TV Y CINE	
ATeam	407667
Flintstones	910488
Indiana Jones	910495
Happy Days	911285
Familia Adams	407668
James Bond	910497
Rocky	911091
Mission Impossible	910504
Pantera Rosada	407693
Simpsons	407698
Scooby Doo	407696
Star Trek	910515
Pretty Woman	911042
Titanic - My Heart	910528
Bolero	910797
The Full Monty	911264

PUEDES HACERLO CON UN LOGOTIPO Y DECIRLO CON UN SONIDO

ELIGE Y LLAMA 906 42 83 42

305208	202804	100190	303422	702045	309477	704893	704192	200590	704501
304355	702084	305076	702115	702050	201390	700565	704241	100219	100017
304420	302657	100008	702123	702075	100202	100423	704322	100263	304520
306522	100014	704378	702095	702072	100257	301018	100239	200597	201303
704511	304405	100105	702132	201657	100242	704903	704335	200004	100362
702054	100216	704377	180018	201658	100218	100162	201196	302557	300036
700303	200006	100358	702131	201729	201210	100155	304398	200002	202294
704583	704000	200105	702101	100067	100104	100121	702053	100282	201181
100011	309241	100036	702114	308477	300043	100196	702092	201155	704526
	704536	100012	702061	704541	201212	704947	304395	705545	100086
	300213	200848	702133	300897	704922	704900	100365	100377	202226

ELIGE Y LLAMA 906 42 83 42

Logotipos : NOKIA 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8210, 8850, 9110 Sonidos : NOKIA 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8810, 8850, 9110 SAGEM 930, 932, 939, 959



La nueva maravilla de NAMCO ha aterrizado en los salones recreativos. Tekken 4 ha llegado para uso y disfrute de quienes realmente viven la lucha 3D. Mucho estaban tardando los chicos de la compañía nipona en ofrecernos la continuación del mito que inundó los salones recreativos y las Playstations de todo el mundo: Tekken 3

...Y es que para muchos **Tekken3** supuso el asentamiento definitivo de la saga, y para otros fue cuando empezaron a descubrir lo que se ocultaba tras un mero juego *3D* en el que ya su segunda parte contaba con más de 20 personajes claramente diferenciados.

Tekken 4 es, definitivamente, la perfección de la saga. Tiene todo lo que los seguidores incondicionales podíamos querer: realismo a raudales y escenarios interactivos. Se acabaron los escenarios infinitos y las rotaciones para indicar que no se alejaban, sino que simplemente cambiaban de plano para no tocar los "límites" del decorado.

En **Tekken 4** podremos chocarnos con coches, estampar al contrario con una columna o incluso tirar al contrario contra el público.



El control de los personajes alcanza una suavidad fuera de los normal, además de un dinamismo totalmente intuitivo, olvidándose de un botón específico para cubrirse, (como en la saga **Soul Edge**) ni cosas semejantes, pudiendo hacer esto simplemente manteniendo atrás el mando.

Es obvio que quienes estén acostumbrados al **Tekken Tag** encontrarán la plantilla de personajes pequeña, pero tenemos 20 personajes, que si nos atenemos bien a la historia, son 21 (uno de ellos cambia según el botón).







ARGUMENTO



Han pasado 2 años desde que *Heihachi Mishima* fallase en su intento de atrapar al *Toshin* en el torneo ***Tekken3***. Sus planes se vinieron abajo cuando la colosal criatura se transformó en su definitiva apariencia y fu destruido por su nieto, *Jin Kazama*, habiendo entrado este en su estado *berseker* del "*Gen Demoníaco*". Así, *Heihachi* se vio obligado a acabar con su nieto, al igual que hiciera ya con su propio hijo (y padre de *Jin*) hacía casi 20 años atrás, con un disparo a quemarropa. Pero no fue suficiente. *Jin* se levantó de nuevo, y tras propinar una paliza a su abuelo huyó en la lejanía (es el *ending* de *Jin* en **Tekken 3**) aún sin comprender qué es lo que le ocurría y el por qué de su transformación.

Dos años después, *Heihachi* mueve sus piezas y comienza a recoger restos del monstruo *Ogre* para su estudio mediante la *Corporación G*, otra de las secciones del *Mishima Zaibatsu* (el *Imperio Mishima*, su colosal empresa). Para ello, y para seguir investigando si hay alguna conexión entre el gen que poseyó a su hijo, a su nieto, y el monstruo destruido, comienzan a estudiar la posibilidad de crear una nueva forma de vida uniendo el ADN del monstruo y un humano, ofreciéndose el propio *Heihachi* para ello, sin éxito. Los investigadores de la *Corporación G* llegan a la conclusión de que para activar la unión genética, se necesita una muestra de ADN que ya haya superado esa barrera, que no es otro que el ADN de su nieto *Jin*.

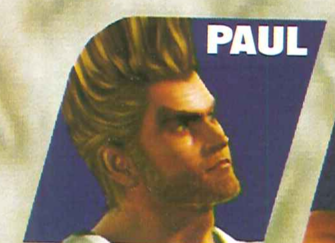
Pero les es imposible localizar a *Jin*. Buscando y buscando, *Heihachi* observa en los archivos una posible vía de escape para su proyecto: rescatar del volcán donde fue arrojado *Kazuya* los restos de su hijo. Es en su base de operaciones en Nebraska donde están preservando el cuerpo de *Kazuya*. Tras un tiempo y tras los fructuosos intentos de conseguir su plan, *Heihachi* finalmente parte en su helicóptero privado hacia la base. Pero justo cuando se acerca puede observar por las cámaras cómo la base está siendo atacada... desde el interior. *Heihachi*, montando en cólera, reconoce casi al instante lo que está ocurriendo: *Kazuya* vive de nuevo y busca venganza. Finalmente se retira y la *Corporación G* resulta masacrada.

Tiempo después, *Heihachi* trata con el *Dr. Abel* (quien consiguió resucitar al detective *Bryan* en **Tekken 3**) un plan aún desconocido, y organiza el torneo **Tekken 4** para atraer a quienes más ansía ajustar cuentas... *Kazuya* y *Jin*.

















PERSONAJES

Los personajes en éste ***Tekken*** alcanzan la cifra de 20, que son los siguientes...

Kazuya Mishima: Ha regresado de la muerte para vengarse de su padre. Con torneo o sin él, quiere vapulearle a toda costa, sin saber siquiera que su hijo *Jin* está igual o peor que él. Su baza principal es su conocimiento del *Karate Mishima* y su ansia de venganza.

King: Busca venganza en el torneo por la muerte de su maestro *Armor King* a manos de *Marduk*, utilizándolo como excusa para acabar con él... literalmente.

Craig Marduk: En una pelea callejera mató a *Armor King*. Anónimamente alguien le sacó de la cárcel y le dio una participación para el torneo ***Tekken***.

Ling Xiaoyu: Esta estudiante de instituto y compañera de *Jin* está ya más crecidita y participa en el torneo para encontrarle, donde es casi seguro que aparezca.

Steve Fox: Un boxeador británico que luce una gran cicatriz en su brazo y que tiene aún asuntos turbios con la mafia, así que han puesto precio a su cabeza tras dejarlos atrás. Busca a sus padres biológicos ya que le abandonaron de pequeño.

Christie Monteiro: Esta chica brasileña lucha en el torneo para buscar a su maestro *Eddy* (***Tekken 3***), ya que desapareció sin dejar rastro hace un tiempo.

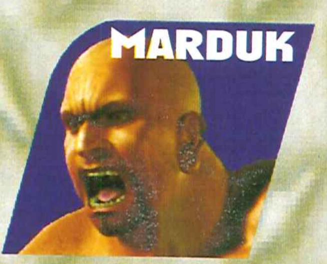
Marshall Law: Esta vez lucha el padre, ya que tras un tiempo su restaurante cayó en bancarrota y con la depresión se dio a la bebida. Un día por la televisión vio un anuncio del ***Tekken 4*** y no dudó en apuntarse para ganar y conseguir el premio en metálico.

Paul Phoenix: Tras fallar en su intento de ganar el torneo ***Tekken 3***, sus admiradores le abandonaron y su gimnasio se fue a pique. Totalmente hundido, se ha preparado duramente él solo hasta que apareciera una nueva oportunidad de demostrar que es el mejor. Junto a su amigo *Law*, parten hacia el nuevo torneo.

Yoshimitsu: Con una nueva apariencia espectacular, *Yoshimitsu* participa en el torneo para acabar definitivamente con el *Imperio Mishima*, culpable de todo tipo de chantajes y explotaciones a gente honrada. El clan *Manji Ninja* al que pertenece, que son ninjas benévolos, no lo puede permitir y por eso parte hacia el torneo.

Hwoarang: Tras cumplir el servicio militar, el joven coreano vuelve al torneo para buscar a *Jin*, ya que fue quien incluso antes del torneo ***Tekken 3*** le derrotó. Su estilo de lucha está realmente depurado.

Nina Williams: Fue capturada y congelada desde ***Tekken 2*** hasta ***Tekken 3*** (19 años) tras haber fallado en su intento de matar a *Kazuya*. Cuando fue descongelada el monstruo *Ogre* irrumpió con fuerza en el torneo y la controló mentalmente para matar a *Jin*. Como éste último acabó con la criatura, *Nina* quedó libre y escapó. Desde



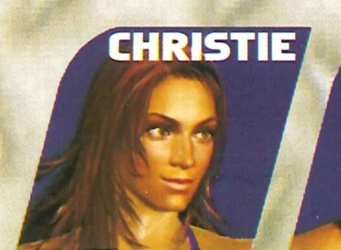


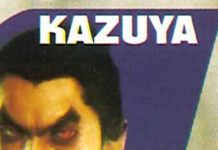


















entonces trabaja como asesina a sueldo, y entra en este ***Tekken*** contratada para matar a *Steve*.

Jin Kazama: Tras el incidente ocurrido en la anterior edición del torneo, *Jin* huyó de todo y se instaló en Australia, donde comenzó a entrenarse en kárate tradicional, dejando de lado la influencia de los *Mishima*. Se entrenó duramente y oyó la realización de un nuevo torneo. Sin dudarlo, partió para destruir de una vez por todas el *Imperio Mihima*.

Kuma: La minúscula mascota de *Heihachi* vuelve al torneo, motivado por la participación de *Paul*, el que parece ser su *alter-ego*. Ésta vez deja de lado su pañuelo y viste una graciosa camiseta tamaño armario ropero.

Panda: La mascota / guardaespaldas de *Xiaoyu* vuelve al torneo para defender a su ama de cualquier peligro. Es un personaje gracioso y adorable, pero sigue sin querer "ligar" con *Kuma*.

Violet: Aparentemente este millonario vive retirado en su mansión de las Bahamas, siendo el máximo responsable de una empresa de creación de androides. *Violet* lleva una vida tranquila, pero los rumores cuentan que en el pasado fue un luchador. A sus 45 años, se inscribe en el torneo para demostrar a *Heihachi* que él es el que debería llevar las riendas del *Imperio Mishima*...

Lee Chaolan: *Lee* es quien se oculta tras la tranquila vida de millonario de *Violet*. *Lee*, como hermanastro de *Kazuya* que es, ansía el poder económico y social que tiene *Heihachi*, y para ello ha dedicado todos estos años de trabajo a la creación de androides multi-función. Esta vez en el torneo se junta toda la familia...

Lei Wulong: El superpoli llega de nuevo al torneo para limpiar su honor tras haber fallado en un caso que suponía dos años de investigación. Tras un mes de suspensión de su cargo, se entera por un chivatazo que alguien planea asesinar a un boxeador inglés en el próximo torneo ***Tekken***. *Lei* se pone manos a la obra.

Bryan Fury: El otro superpoli. Devuelto a la vida por el *Dr. Abel* (otro de los experimentadores bajo el mando de *Heihachi*) hace 2 años, ahora nota cómo su ciclo vital se acorta rapidísimamente. Como escapó de los laboratorios, el *Dr. Abel* lo dio por perdido, y ahora necesita de nuevo cuidados para no morir. A sus ya más de 80 años debe de hacerse con el *Imperio Mishima* para poder sobrevivir.

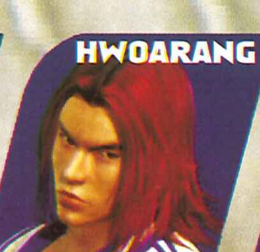
Julia Chang: Esta jovencita es ahora estudiante de arqueología, y un día los soldados de *Heihachi* robaron unos extraños documentos a su profesor (quien trabajaba secretamente para la *Corporación G*), y además de intentar frenar la desertización de su tierra natal, trata de saber el porqué de tanto jaleo con el *Imperio Mishima*.

Combot: Este androide es fruto del trabajo de *Lee Chaolan*, y fue el primero de una serie de androides que en un principio iban a servir para dar clases a niños, ayudar en tareas domésticas o incluso servir como soldados en el ejército; pero por extrañas razones no se llegaron a fabricar. *Lee* incluyó en su inteligencia artificial múltiples conocimientos de artes marciales, pero como no es un modelo acabado, sólo es capaz de copiar al contrario a la hora de combatir.

Heihachi Mishima: El líder supremo del imperio financiero *Mishima*. No hay más que contar. Es el organizador y anfitrión del torneo, así como el "jefe final".

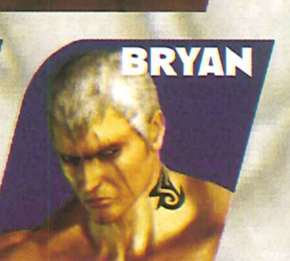












JUGABILIDAD

Simplemente sublime. Los jugadores veteranos que hayan disfrutado de la saga desde su primera edición notarán cómo el control es totalmente fiel a lo que pulsemos y cómo los personajes parecen estar vivos de verdad. El hecho de ver a *King* darle una patada voladora a *Xiaoyu* y que ésta atraviese el escaparate de una tienda o que *Yoshimitsu* falle en su ataque y dé a una persona del público no es más que una prueba de lo que es esta joya de juego: posiblemente el mejor juego *Vs* de **NAMCO** (y de los existentes en *3D*), al menos hasta que ***SoulCalibur 2*** diga lo contrario.



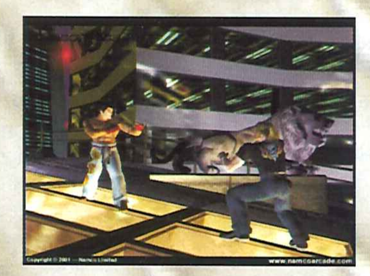




UNIVERSO EXPANDIDO

Además de estar asegurada la conversión para ***Playstation 2*** de éste título, también parece que ha calado bastante entre el público americano, ya que se está preparando una serie de cómics que tienen muy buena pinta, tal y como podréis comprobar por la imagen. En ellos se relatará con todo detalles el argumento desde sus orígenes (de ahí que hayan comenzado con los protagonistas de las sagas anteriores). Así que ya sabéis los fans, que además de figuras de colección, *pins*, llaveros, cartas coleccionables y demás, pronto podréis leer las historias de *Kazuya* & cía...

















Gran éxito en el Salón del Manga de Barcelona



De los creadores de Ghost in the Shell y Patlabor 2 llega esta super producción japonesa, JIN ROH.

Fuse es un miembro de Tokkitai (Cuerpo motorizado de vigilancia armada especial), pero lleva ya un tiempo planteándose su trabajo, que parece convertirlo en una máquina de matar. Una noche, durante una patrulla, topan con los miembros de Secto, una organización terrorista. Una interesante adaptación del popular cuento LA CAPERUCITA ROJA en el que el autor, Mamoru Oshi, intentará demostrar que el hombre es un lobo para el hombre...

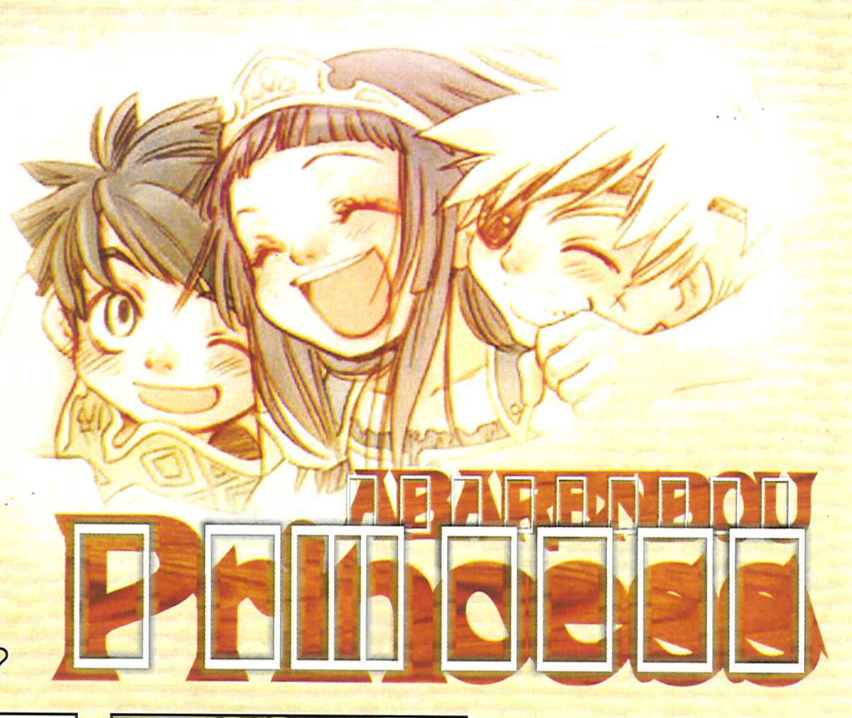
Un guión impecable y una calidad de dibujo que nos hará olvidar por un momento que se trata de una película de dibujos animados. Auténtico cine de calidad apoyado por una banda sonora que pone los pelos de punta.

Una de las películas más esperadas por los aficionados al anime (animación japonesa).

JONU MEDIA C/ Can Bruixa, 35 · 08014 Barcelona · Tel.: 93 490.06.60 Fax: 93 490.30.72



Kadokawa Shoten ha anunciado que el juego Abarenbou Princess saldrá al mercado definitivamente el 29 de noviembre para PS2. Éste será un RPG realizado totalmente en 3D e irá avanzando por capítulos como si se tratase de las distintas partes de una novela. ¿Queréis más detalles?











La técnica utilizada para la creación de personajes es bastante llamativa, consiguiendo un aspecto totalmente *anime*.

Los gráficos del juego están muy por encima de muchas de las producciones actuales para **PS2**, sobretodo en los gestos de la cara que realizan los personajes, los que tomarán forma de enfado, alegría, tristeza, al igual que en la gesticulación de estos, que está totalmente conseguida.

El encargado de la producción del juego es *Shouji Masuda* (de la saga ***Far East Eden 2***), el diseño de personajes es de *Kohime Ouse* (***Marie Atelier***) y está programado por **Alpha Sistem**.

Apareció una novela basada en el juego, publicada por **Kadokawa Shoten**, en la que se cuentan las aventuras de

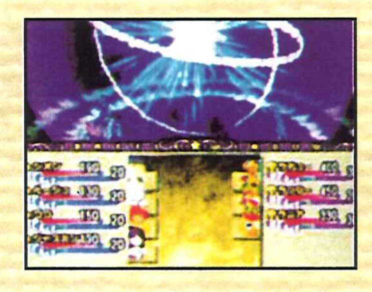
los personajes del juego.

En un país llamado *Silverbell* vive una chica llamada *Rouge,* princesa y única heredera del trono de su reino. Tiene dos amigos desde muy niña. Uno es *Sion*, que se preocupa por todo el mundo y es muy amable; el otro es *Ash*, un chico muy granuja, pero amable.

Un día la reina y madre de *Rouge* por alguna extraña razón quedó petrificada, por lo que Rouge tuvo que heredar antes de tiempo el *poder del dragón*, un poder muy peligroso, así que necesita tener siempre a su lado a un paladín que la protegiese por si se descontrolase su poder.

Rouge le pide a sus dos amigos que sean sus paladines y que si llega la ocasión la maten si es necesario.

Unos años después el rey cayó enfermo y la paz del país empezó a descontrolarse, por lo que algunos políticos del reino intentaron que *Rouge* se casase con otros reyes de los reinos próximos para intentar que la normalidad volviese al reino.







Rouge al enterarse de esto y al no estar muy conforme, llegó a descontrolar su *poder de dragón*. En ese preciso momento llegó *Sion* de su largo entrenamiento de 10 años para convertirse en el paladín de la princesa, habiendo aprendido una técnica para controlar el poder de dragón. El inconveniente de esta técnica es que gasta tanta energía a la persona que la utilizada que si la usa tres veces en su vida morirá. *Sion* usa esta técnica y consigue controlar al dragón de *Rouge*, por lo que es admitido como paladín de ella. Lo que *Sion* no sabe es que todavía le espera otra gran prueba en su vida.

Rouge decide mostrar a su pueblo que es digna de ser reina y decide salir junto a *Sion* a defender su reino y los alrededores.

El protagonista del juego es *Rouge*, aunque en los combates tendremos que manejar a *Sion*. En él habrá que ir solucionando casos y vencer a los malos, terminando así todos los capítulos.

Principalmente se divide en dos partes, una de investigación y otra de aventura-lucha.

En la parte de investigación la vista será aérea, similar a la de la mayoría de *RPGs*, con los personajes en *SD*. Cuando ocurre algo importante podremos ver escenas con los personajes a tamaño real y hablando entre ellos.

La parte de combate sólo será una por capítulo, manejando a *Sion* y dándole órdenes a los demás personajes tendremos que vencer a los enemigos de cada episodio.



El sistema de combate es bastante original, ya que al no poder subir de *level* en el juego la táctica que se utilice en las luchas será totalmente decisiva para ganarlas. Durante los combates los personajes estarán hablando y las frases de estos serán muy variadas según se desarrolle la pelea.

Ya que los combates no son por turnos, todos se moverán a la vez e influirá mucho la rapidez con la que actuemos.





ONLY JAPAN ONLY JA
JAPAN ONLY JAPAN ONLY







Las magias se dividen en varios colores y elementos. Si enfrentamos dos magias de los mismos elementos se anularán. Los colores son tres: rojo, azul y amarillo. El rojo es más fuerte que el azul, el azul es más fuerte que el amarillo y el amarillo es más fuerte que el rojo.

En las luchas influye mucho el ánimo de los personajes, que estará de una manera u otra según hallamos realizado la parte de investigación de ese capítulo. Los personajes, si están motivados podrán realizar incluso magias combinadas.

AP posee el típico mundo de fantasía heroica de espadas, dragones magias... el nivel medio de la cultura está muy avanzado por la existencia de la magia.

En este mundo existen varios países. Uno de ellos es *Silverbell*, donde transcurre casi toda la acción del juego.

10 años atrás era un país muy fuerte, pero desde que la reina quedó petrificada y el rey cayó enfermo está muy inestable, tanto monetaria como socialmente.

Tuuria es un país que se encuentra al este de *Silverbell*. La situación entre los dos países es bastante buena.

Zaiic está situado al oeste de *Silverbell* y tiene gran poder militar. Posee bajo su territorio a muchos países conquistados con la fuerza. Intentó conquistar en una ocasión *Silverbell*, pero gracias a la reina y al poder del dragón no pudo. Ahora, tras la tragedia ocurrida a la reina, se rumorea que está preparando un nuevo ataque...

En el mundo existen varias razas. Dos de ellas son los *humanos* y los *myu*. Los *myu* son una raza no muy común en *Silverbell*. Son medio-humanos, medio-gatos y poseen algunos poderes que no tienen las personas. Esta raza fue expulsada del reino por creer que son los causantes de la petrificación de la reina.

Una de las curiosidades de este juego es que es posible jugar a ***AP*** mediente un móvil. Lógicamente esto sólo se puede hacer en Japón con los modelos de teléfonos *i-mode* de la compañía **DoCoMo**. Los juegos que se pueden disfrutar por el móvil son dos. Uno consiste en traducir libros del mundo de ***AP***, pudiendo ganar pantallas nuevas para el móvil; el otro juego se lama ***Kerokero Dance***, en el que eres el jefe de la banda de estos bichos que aparecen en el juego, teniendo que guiarlos en las luchas mediante el correo electrónico del teléfono móvil, pudiendo conseguir datos para la *memory card* de **PS2** que podremos cargar en el juego, cambiando aspectos de este.



Esta es una imagen de las que puedes conseguir si tienes ganas de gastar dinero y hacerte con un móvil de la compañía antes mencionada.



Personajes

Rouge Victowal:
Es la protagonista del juego, aunque no es el personaje que se maneja. Es la princesa del país *Silverbell* y tiene derecho a heredar el trono. Es algo caprichosa, pero con un fuerte sentido de la justicia. Tiene 18 años. Es la poseedora del "*poder del dragón*", heredado de su madre, y que se encuentra dentro del tatuaje que tiene en su brazo derecho, aunque ella no tiene aún el poder para controlarlo. Ha formado un equipo de justicieros para proteger a la gente que sufre en su país.



Sion Earthland:
Tiene 18 años y es el personajes que podremos manejar. Es amigo de infancia de *Rouge*. Tras diez años de entrenamiento logró aprender la técnica para sellar el poder del dragón cuando este se descontrola. Esto lo hizo para poder proteger a *Rouge* y actualmente es su paladín. Su carácter es algo pasivo. Es el jefe de táctica del grupo de defensa que forma *Rouge*.

Jasmine Wrosetti:
Tiene 21 años + *alpha* (*¿?*). Es una guerrera de élite que sirve a los reyes de *Silverbell*. Fue el paladín de la anterior reina. Al igual que *Sion*, aprendió la técnica para controlar el *poder del dragón*, pero por alguna razón al pasarse el poder a *Rouge* su magia no es efectiva sobre ella. Tiene una gran belleza que despierta la envidia de todos, poro esconde algún secreto.

Ash Gardia:
Tiene 18 años. Es amigo de infancia de *Rouge* y *Sion*. Su carácter es muy distinto del de *Sion* pero se consideran como muy buenos amigos y confían el uno del otro totalmente. Junto con *Sion* partió de viaje en busca de aprender la técnica para controlar al dragón, pero actualmente está en paradero desconocido.

Coco:
Su edad es desconocida. Es una de los sobrevivientes de la raza myu. Esta raza fue expulsada del reino por creer que ellos trajeron el mal y la desgracia. Vive en *Silverbell* escondida de los humanos y está buscada por la ley por robo.

Rey Henry Olion:
Es el rey de *Tuuria*. Posee un carácter abierto y tiene mucha confianza en si mismo. Cuando se refugió de su país estuvo cierto tiempo en *Silverbell* gracias a la ayuda del rey, por lo que son grandes amigos y sus dos reinos se llevan muy bien. Está en *Silverbell* para casarse con *Rouge*, pero al llegar a la ciudad se enamora de otra persona, posiblemente de *Jasmine*.



Fill Kyel:
Es el subordinado del rey *Henry* y siempre esta con él. Tiene una gran aptitud como mago aunque es muy joven ya que tan sólo posee 13 años. Algunas veces se muestra como un niño de su edad, aunque casi siempre es bastante serio. El rey confía mucho en su poder de magia.

Rai Rai:
Su edad es desconocida. Es un dragón que protege el reino de *Silverbell* y es quien está sellado en la mano derecha de Rouge. No suele contar nada sobre su pasado, pero parece que tiene mucha edad y un gran poder. Algunas veces aparece sin ser invocado y critica a todo el mundo que esté delante.



Otros personajes:



Rey Carl: es el rey de *Silverbell* y desde que su esposa se petrificó no se encuentra muy bien.

Presidente Camu: es quien realmente tiene el mando de la política del país de *Silverbell*.

Director Lagroy: es el director de la guardia del reino de *Silverbell*.

Tokimeki Memorial 3

Eres un estudiante normal de instituto, tienes tres años por delante para conseguir todo lo que desees, conocer a nuevos amigos o incluso conocer a la chica de tu vida... Esto sera lo que tendrás que conseguir en esta nueva entrega de la saga más romántica de Konami.

Esta tercera entrega para **PS2** de la interminable saga de **Konami** de ligoteo tendrá una muy importante novedad, y es que todos los personajes del juego estarán en *3D* con un estilo muy *anime* como ya vimos en juegos como ***Jet Set Radio***. A esta clase de modelado *3D* le han llamado *Toon Rendering*. Esto hará que sin perder lo más importante de esta saga que es la apariencia de *anime* que tienen los personajes, estos podrán moverse y ser mucho más libres de tomar posiciones y gestos que de ser en *2D* no serían posibles, o como poco tendrían que realizar miles y miles de dibujos diferentes para cada escena, aunque la anterior entrega contaba con un considerable número de dibujos diferentes...





Lo que es seguro es que esta nueva técnica de modelado 3D da mucha libertad de movimiento y acelera mucho el proceso del juego sin quitarle el aspecto *anime* que todo jugador de ***Tokimeki Memorial*** busca en estos títulos.

El sistema del juego es identico a las anteriores entregas. Consiste en intentar ligar con una o varias de las chicas del juego y elegir al final a una de ellas. El juego dura exactamente los tres años de instituto, y como en los anteriores,

tendremos que declararnos el ultimo día en un sitio especial. En la primera parte ese sitio especial era un árbol de cerezo, en la segunda parte fue debajo del campanario del instituto, esta vez será en una bonita cuesta rodeada de arboles de cerezo. Una novedad de esta entrega es que el prota conocerá desde el principio del juego la leyenda, el día y lugar exacto en la que hay que declararse a la chica que nos guste.

La manera de ligar con las chicas del juego consiste en salir con ellas organizando citas a parques de atracciones, cines, museos o simplemente a dar paseos por la ciudad. Según tratemos a las chicas en estas citas y según las conversaciones que tengamos con ellas, nuestra fama ira subiendo o bajando.

En los anteriores ***Tokimeki*** el grado de afectividad de las chicas se media por unas caritas que











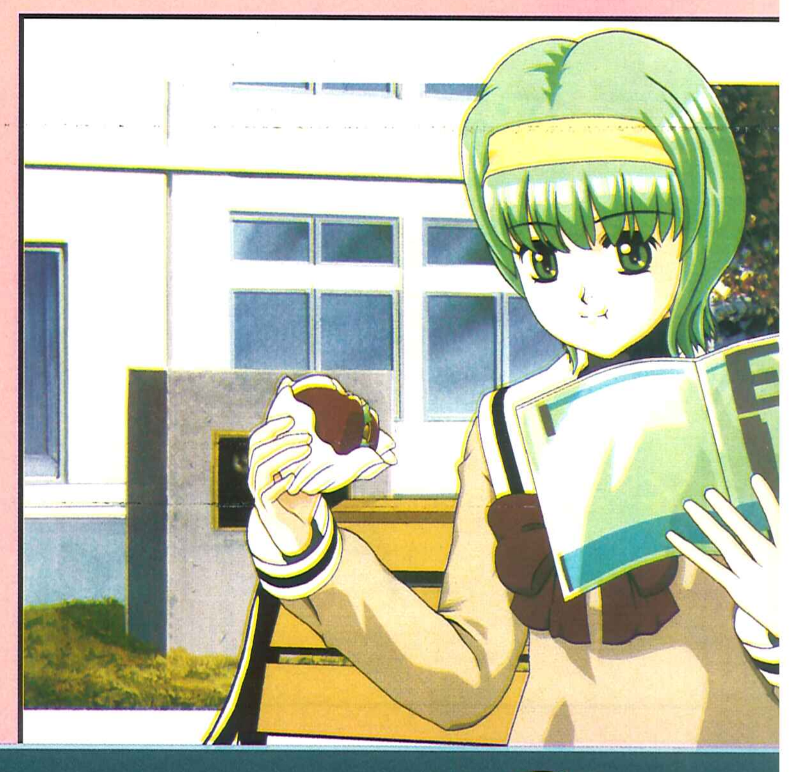
señalaban si estaba contenta, triste, cabreada, muy feliz o totalmente colada por al prota. En esta entrega también se guardara esta técnica, pero al igual que en la anterior las chicas cambiarán de expresiones según el ánimo que tengan o la situación en la que estén. Si por alguna razón se llega a maltratar de alguna forma a una de las chicas, una bomba aparecerá en el status del personaje, y si no solucionamos rápido ese problema la bomba explotará y la actitud de la chica hacia el prota bajará considerablemente.

Como en todas las entregas de ***Tokimeki Memorial***, la identidad del protagonista está oculta, incluso su cara, para que "supuestamente" podamos creernos que somos nosotros mismos los que estamos ante las chicas del juego.

En esta ocasión la manera de comprobar lo que piensan las chicas sobre el prota y saber sus medidas, número de teléfono, dirección, etc... será algo diferente. En las anteriores entregas siempre contábamos con un amigo que por alguna extraña razón sabía hasta el más mínimo detalle de las chicas del juego y podíamos consultarle a él todo lo que quisiéramos sobre ellas. En ***TM3*** esto ha cambiado y ahora tendremos que hacerle estas preguntas e ellas mismas o a sus amigas. Por ejemplo, le podemos preguntar a una de ellas el número de teléfono de otra amiga suya, o aunque sea algo descarado preguntarle sus medidas, y contestará según el grado de amistad y confianza que se tenga con ella.

El sistema *EVS* se ha mantenido es esta entrega, pero según los programadores ha sido bastante mejorado y lo han llamado *EVS2* (*Event Voice System 2*).

Este sistema consiste en que las chicas del juego pueden decir tu nombre, es decir, hablarlo realmente. Esto se había conseguido en la segunda parte, pero le faltaba depuración ya que muchas veces el nombre que le poníamos al prota sonaba algo entrecortado o daba una sensación algo extraña al escucharlo. Esta vez los programadores de **Konami** han prometido que este modo será mucho más



perfecto e incluso las chicas que hablen un dialecto diferente al japonés original mantendrán la entonación perfectamente (por poner un ejemplo, lo mismo que pasa en España con los madrileños y los andaluces, que hablan español pero con acentos diferentes).

No se sabe si desde al principio se podrá elegir a cualquier chica para que diga el nombre del prota, ya que en la anterior entrega sólo se podía elegir a una chica en cada partida e incluso en el juego original sólo venían las voces de dos de ellas, el resto lo teníamos que comprar aparte en *CD*s de ampliación que poseían tres voces de tres chicas del juego. Lo que sí es seguro es que en el mismo *DVD* del juego estarán las voces del *EVS* de todas las chicas.

Los días de fiesta han pasado a ser dos: el sábado y el domingo, cosa que las anteriores entregas no tenían ya que en Japón los sábados también hay colegio e instituto. Estos días podremos dedicarlos a los hobbys que tenga el protagonista o a salir con alguna de las chicas del juego.

Tendremos que tener cuidado de no quedar con una chica y después olvidarnos de la cita, ya que esto bajaría considerablemente la estima del protagonista.

Varios aspectos de las citas han cambiado, como el hecho de tener que elegir la ropa para cada ocasión, pero la base sigue siendo la misma. Se tendrá que llamar por teléfono a la chica en la que estemos interesados y ver si está dispuesta a salir, teniendo cuidado de que el día elegido para la cita no llueva, y si lo hace elegir un lugar techado.





Otro aspecto nuevo de las citas es que si la chica ha quedado satisfecha invitará al prota a un café antes de ir a casa, y en este momento podremos aprovechar para subir la estima hacia esa chica y descubrir cosas sobre ella o sus amigas.

Los demás días tendremos que ir al instituto e ir subiendo la inteligencia y otras habilidades que las chicas tendrán muy en cuenta.

Según el hobby que tenga el protagonista la comunicación con una u otra chica será mayor. Si elegimos algo relacionado con el deporte las chicas deportistas se interesarán más por el prota, si elegimos programación de videojuegos las interesadas serán otras chicas y así con todas.

Esta vez el *opening* del juego no está cantado por las dobladoras de las chicas. Para la ocasión el encargado será el grupo japonés *ZARD* (quienes interpretaron el *ending* de ***Dragon Ball GT***).

Las protagonistas de esta tercera entrega son:

Yukiko Makihara:
1986/11/Septiembre/Virgo/ Sangre O/Altura 158/Hobby: hacer dulces y los juegos de adivinación/Le gusta: las tartas y los animales/Es muy amable con todo el mundo, pero no es muy sociable y es bastante tranquila. En el colegio era muy famosa entre las chicas y todas la adoraban por su carácter amable pero al entrar en el instituto se hizo un cambio de imagen y todos los chicos empezaron a fijarse





en ella. En este momento es la chica más deseada de todo el instituto. Es amiga del protagonista desde que eran niños/Dobladora: *Akemi Kanda*. (Pretear/Crash Gear Turbo).

Chitose Aizawa:
1986/08/Junio/Geminis/Sangre A/Altura 161/Hobby: submarinismo, viajar e ir a la moda/Le gusta: la comida rápida (fast food)/Es una chica que tiene acento de Osaka. Es activa y alegre. Le interesa mucho el mundo de la moda. Es la mejor amiga de *Yukiko*. Estudia muy seriamente el idioma ingles ya que le interesa mucho estudiar en un futuro en el extranjero/Dobladora: *Sayoko Kawaguchi*. (Vandread/Star Ocean EX).

Rika Kawai:
1986/11/Mayo/Tauro/Sangre B/Altura 155/Hobby: construir maquetas, programar juegos, manga y anime/Le gusta: las patatas



fritas de bolsa/Es una chica bastante rara ya que se pasa mucho tiempo grabando cosas con su camara digital. No se corta en nada de lo que dice y es muy directa en las cosas que quiere/Dobladora: *Kanako Hattori*.

Mary Oda:
1986/14/Agosto/Leo/Sangre AB/Altura 168/Hobby: bailar, hacer fotos, pintar/Le gusta: los helados buenos y el teatro. Su padre es director de cine y su madre es actriz de teatro. Ella es muy guapa y al ser rica su éxito con los chicos es muy grande. Es algo creída pero tiene muy claras las ideas/Dobladora: *Ryouko Hashimoto*.

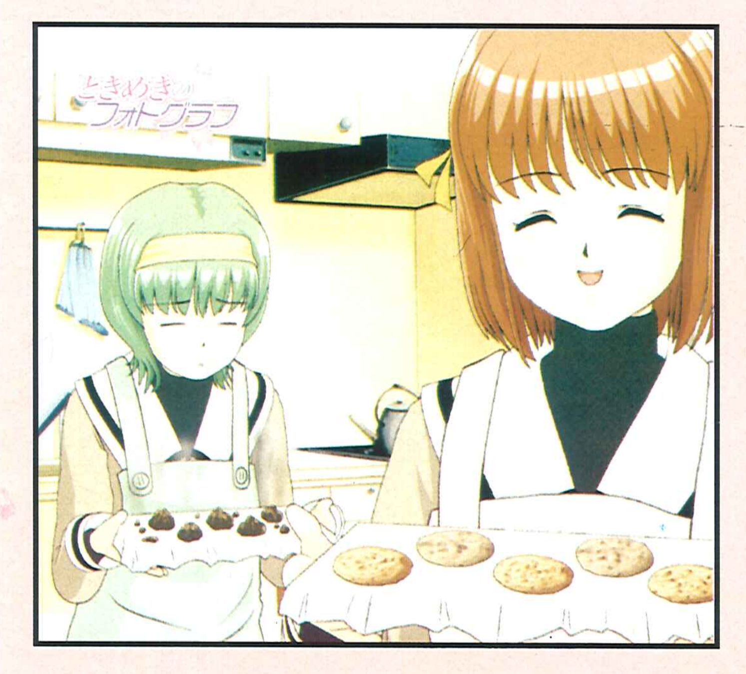


Emi Tachibana:
1987/06/Febrero/Acuario/Sangre A/Altura 162/Hobby: caligrafía, *Ikebana* (consiste en hacer arte con el cuidado de las flores) y esquiar/Le gusta: dulces típicos de Japón llamados *namayatsubashi* y artes marciales japonesas en general/Es más madura que las otras chicas del juego. Su familia la ha criado para seguir el típico perfil de chica japonesa y esta muy familiarizada a todas las costumbres japonesas aunque a veces se muestra



como una chica de su edad/Dobladora: *Mio Yasuda*.

Serika Shinjyou:
1986/18/Abril/Aries/Sangre A/Altura 164/Hobby: dormir la siesta, las motos y la costura/Le gusta: el café solo/Es muy solitaria y aparece y desaparece de cualquier sitio. Nadie sabe lo que realmente piensa. Pasa mucho de la gente pero puede que este ocultando sus verdaderos sentimientos/Dobladora: *Jhunko Minagawa*.



Como ya anuncio **Konami** hace algún tiempo, está en fase de elaboración otro título de la saga ***Tokimeki Memorial*** pensado esta vez para las chicas, llamado ***Girls Side***. Por la única imagen que **Konami** ha desvelado se pueden sacar muchas conjeturas. El dibujo es el mismo que el de la segunda parte y el instituto también los es, ya que aparece la torre-campanario en el fondo. El inicio del juego también es igual, aunque del lado contrario, es decir que la chica es la que se cae y el chico el que la ayuda a levantarse (incluso tiene exactamente el mismo ángulo de cámara). Cuando nos lleguen más noticias sobre este título os informaremos sin falta.



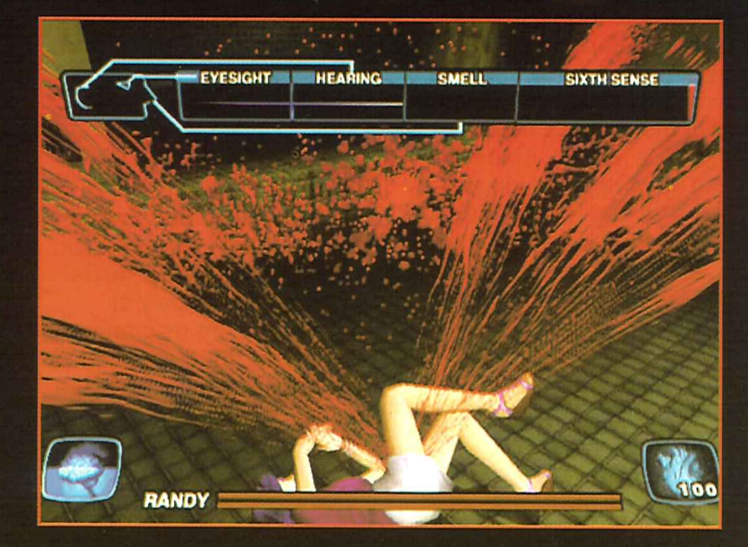
ILLBLEED

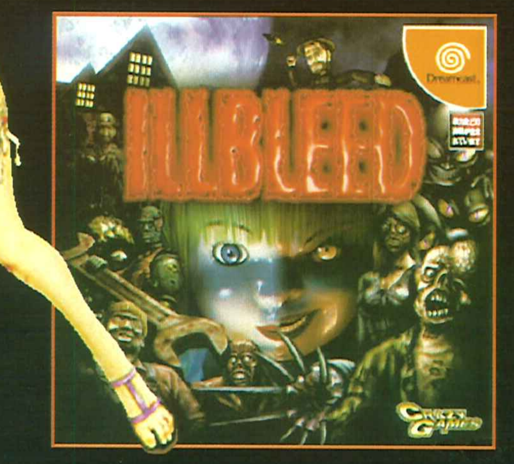
¿Serás capaz de sobrevivir a las terroríficas trampas del Parque de Atracciones más macabro y sangriento de la historia sin echar siquiera una carcajada con el excelente humor negro de peli gore con el que cuenta illbleed?

El panorama de los *horror games* se presentaba desolador... los clones de ***Resident Evil*** inundaban el mercado hasta el hastío con sus nulos guiones y su centenar de litros de tomate kétchup sin aportar nada nuevo al género... Los melancólicos zombies hacían cola en las oficinas del *INEM* de *Racoon City* con las esperanzas de que alguien volviera a fijarse en ellos...

Hasta que al fin fueron oídos.

¡Alabado el japonés al que se le ocurrió pensar que terror no tenía por qué ser siempre sinónimo de agarra-la-*shotgun*-y-esparce-los-intestinos-de-ese-zombie! Parece que el encasillado panorama de los *survival-horror* ha dado un paso adelante, y si bien anteriormente comentábamos una curiosa y espeluznante





innovación con ***Project 0***, ahora le toca el turno al maravilloso ***illbleed*** de **Jaleco**.

Michael Reynolds, el famoso y excéntrico director de películas gore de serie B, acaba de construir el primer parque temático del mundo con trampas mortales y monstruos asesinos auténticos, según indica su campaña de publicidad, e incentiva a los participantes que se atrevan a hacer frente a la atracción con la nada despreciable suma de un millón de dólares si logran sobrevivir en él. Y aquí es donde entras tú en juego. Tomarás el rol de *Eriko*, una joven y hermosa estudiante de psicología infantil cuya familia poseía una mansión del terror en una feria. Desde chiquitita era obligada a ser el conejillo de indias con cada nuevo accesorio que su padre decidía incorporar a la atracción, así que debido a su traumática infancia se declara incapaz de sentir miedo. *Eriko* es, a su vez, la presidenta del Club de Horror de la Universidad de Castle Rock (lugar donde, curiosamente, se desarrollan casi todas las novelas de *Stephen King*... No se me pasa una ^o^) Tres de sus miembros se adentraron hace tres días en el parque de atracciones de *Reynolds* y no han vuelto a ser vistos... así que, cómo no, nos toca a nosotros ir a por ellos sorteando las trampas que








nos esperan en los diferentes capítulos narrados en forma de película gore con historias tan "terroríficas" como la venganza del padre de un chaval que jugaba al baseball y fue asesinado antes de lograr un *homerun* por unos muchachos a los que más tarde el susodicho padre tostó con un lanzallamas, la melancólica historia de una "pequeña" niña gusano que masacró a toda la gente de su campamento para reunirse con su papá o la inquietante leyenda del famoso vendedor de moto-sierras que consiguió la fórmula para convertir a los humanos en muñecos de madera.

La primera impresión que nos causará ***illbleed*** tras contemplar la intro será la de total desconcierto. Primero, ¿estamos ante un juego serio de terror?... porque la charla con el taquillero zombie que se comunica a gruñidos no es que haya sido muy terrorífica. Y segundo... ¿¡Qué demonios significan todos esos encefalogramas que palpitan en los marcadores de arriba!? ¿Dónde están las armas, los monstruos a los que atizar y las oleadas de rabiosos muertos vivientes persiguiéndome? Pues es que en eso reside la gracia del juego, porque tras su simpática y cutre atmosferucha de película de serie B, se encuentra un juego... de sobresaltos. ¡¿Cómo? ¿Sobresaltos? ¡¿Qué demonios de género es ese, *Nami*?! Ssssh, tranquilidad, es un tanto rebuscado pero ahora mismo os lo explico.

Nuestra principal misión, añadida a la de buscar a los componentes perdidos del club, será la de sobrevivir al parque de atracciones. ¿Y cómo? Pues manteniendo a niveles aceptables nuestros latidos del corazón, secreción de adrenalina y cantidad de sangre vertida, hasta tal punto de imponérsenos unos límites para estos tres factores si queremos llevar a cabo cada capítulo. Si nos llevamos muchos sobresaltos podremos morir de miedo y si nos hieren en exceso conseguiremos una defunción por pérdida de sangre. En la parte superior de la pantalla tenemos cuatro medidores: visualización, escucha, olor y sexto sentido. Los tres primeros comenzarán a palpitar cuando algún monstruo o alguna trampa se encuentre cerca, y el último lo hará cuando pasemos al lado de algún objeto valioso (tales como *CD*s de relajación que bajen el número de pulsaciones por minuto de nuestro corazón o tiritas que curen las hemorragias). Y es ahora donde la cosa se pone realmente extraña... porque no sólo no tenemos armas con las que defendernos, sino que los monstruos nos saldrán de sopetón pegándonos un susto si no hemos analizado anteriormente la trampa con nuestras molonas gafas de horror-visión. Así que deberemos avanzar por la mansión señalando los objetos que nos parezcan sospechosos (bombillas rotas, lamparas sangrantes, pollos asados dentro de sus hornos, cacerolas asesinas... es decir, cosas realmente monstruosas ^o^) y rezando para que sean los correctos, pues nuestros niveles de adrenalina bajarán cada vez que los examinemos. Y creedme si os digo que, metida en el juego y con los cinco sentidos puestos en descubrir de dónde leches nos va a saltar un talador zombie blandiendo su moto-sierra, los sustos que te metes son de órdago.

Aunque se limitan esencialmente a los monstruos finales, también habrá partes en las que debas utilizar armas para acabar con los enemigos... armas por otro lado tan interesantes como un bate de *baseball* parlante y un lanzallamas, entre otros. Como colofón final, cada vez que rescatemos a un miembro del grupo podremos utilizarlo en la aventura, añadiendo una nota más de color a esta desmadrante y genial paranoia.

Si queréis disfrutar de lo lindo con un juego realmente *friki* de películas gore, ***illbleed*** debería ser vuestra próxima adquisición. Los auténticos amantes de *Sam Reimi* y el cine **Troma** lo amaréis tanto como yo ^__^

Nami the creepy Kitty
=X__X=
Nami@megamultimedia.com





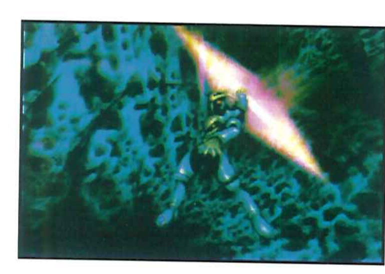



Muchos recordarán a Tales of Phantasia como uno de los cartuchos más grandes jamás realizados para Super Famicom (sus 48 megas dicen mucho al respecto). Si bien en este soporte nunca llegó a ver la luz en occidente, sí lo hizo en su versión para Playstation. Así pues, multitud de usuarios agradecieron esta conversión pudiendo al fin disfrutar en inglés de uno de los mejores RPGs jamás desarrollados. Este detalle fue, por fortuna, una constante por parte de Namco para el mercado americano, llegando también a sus estanterías (y curiosamente antes que la primera parte) la segunda entrega de la saga, Tales of Destiny.



A pesar de todo, ***Tales of Destiny*** supuso un pequeño bache. Sin ser en absoluto un mal juego, muchos usuarios se quejaron del poco lustre gráfico del que hacía gala, aparte de la simplicidad en el desarrollo de la historia y de los personajes en sí. Es por ello que **Namco**, como los grandes programadores que son, se propusieron sorprender nuevamente a la *scene* rolera, trabajando para ello bastante duro, estudiando las raíces del éxito del primer capítulo de la saga ***Tales*** y siguiendo de cerca la evolución que había entre cada capítulo de cierta gran saga de *RPGs* cuyo nombre termina por ***Fantasy*** y empieza por ***Final***... y vaya si lo han conseguido. Para muestra, qué mejor botón que la versión en inglés de ***Tales of Destiny 2***.

Lanzado en Japón el 30 de noviembre del 2000, ***Tales of Destiny 2*** (allí ***Tales of Eternia***) nos contaba la historia de *Reid Hershel*, un joven cazador que vivía pacíficamente en un pequeño pueblecillo, compartiendo aventuras con sus amigos de la infancia, *Farah* y *Keele*. Un día, una extraña chica llamada *Meredy* llega al pueblo desde un lugar desconocido, hablando en un extraño idioma que nadie comprende.







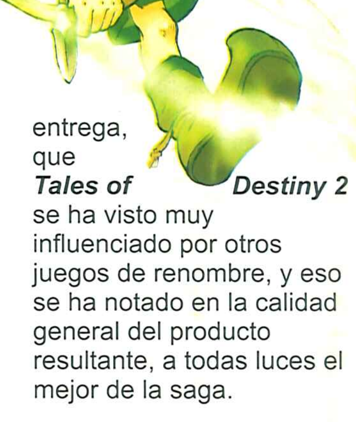


Reid y *Farah* se embarcarán en una aventura en pos de averiguar la procedencia y orígenes de la chica, metiéndose sin comerlo ni beberlo en una odisea que terminará siendo esencial para salvar la existencia del mundo. Un argumento ciertamente típico y tópico, pero que llega mucho más allá de lo que se puede contar en simples palabras, gracias a una dinámica de juego realmente sorprendente y a una capacidad técnica sumamente envidiable.



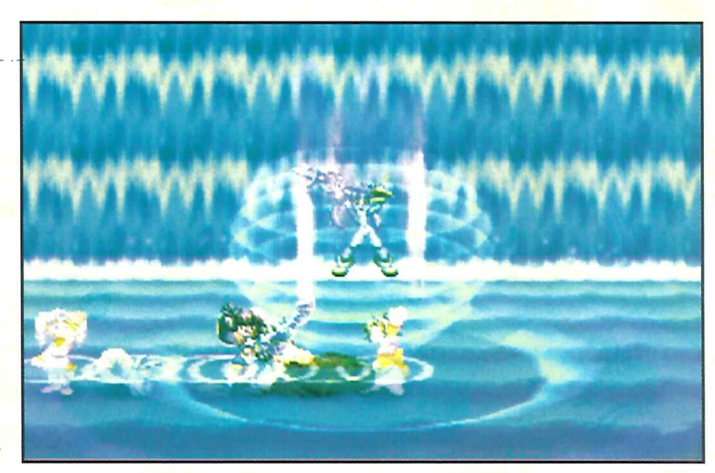


Los tres *CDs* en los que se desarrolla la acción de ***Tales of Destiny 2*** suponen toda una mejoría con respecto al anterior capítulo. Los gráficos retomarán el protagonismo que ya tenían en la primera entrega para la 16 *bits* de **Nintendo**, estando dibujados a mano y otorgando una belleza y exquisitez pocas veces vista en un juego de aspecto bidimensional, mostrando al más mínimo detalles todos y cada uno de los escenarios que visitaremos. Aparte, tanto los minijuegos que saldrán a nuestro paso como el escenario de las batallas lucirán en 3D de forma estupenda. Los mencionados combates recobran todo el *feeling* de ***Tales of Phantasia*** (el famoso *Linear Motion Battle System*), con unos *sprites* genialmente animados danzando por el más que competente *engine 3D* que mueve estas peleas, aparte de rendir de forma espectacular a la hora de enseñar los poligonales efectos de las magias. Y la música... todo hay que decirlo, bastante convencional pero de una calidad sobresaliente. Está claro, y sobre todo teniendo en cuenta el poco éxito tanto de público como de crítica de la anterior entrega, que ***Tales of Destiny 2*** se ha visto muy influenciado por otros juegos de renombre, y eso se ha notado en la calidad general del producto resultante, a todas luces el mejor de la saga.

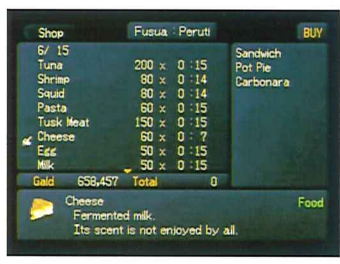


El mundo de *Eternia*, lugar donde transcurren las aventuras de ***Tales of Destiny 2***, presumen de ser un territorio especialmente vasto en cuanto a dimensiones se refiere. El gran número de combates aleatorios que saldrán a nuestro paso y,













por otra parte, la gran extensión de las mazmorras que visitaremos, harán de este juego toda una odisea de paciencia que, si como expertos roleros la apreciamos en su justa medida, disfrutaremos como enanos a medida que vayamos avanzando y resolviendo entuertos, sobre todo gracias a la excelente planificación y ejecución con la que el más veterano *staff* de programadores de **Namco** ha resuelto el desarrollo del juego. A destacar que la original situación del personaje *Meredy*, incapaz de comunicarse con *Reid* y sus amigos a causa del extraño origen (y por lo tanto idioma) de ésta, causará múltiples situaciones de humor, detalle que este juegazo rezuma por los cuatro costados. Eso sí, no vayáis a pensar que le faltarán los imprescindibles toques de tensión... ¿qué sería un *RPG* sin ellos?

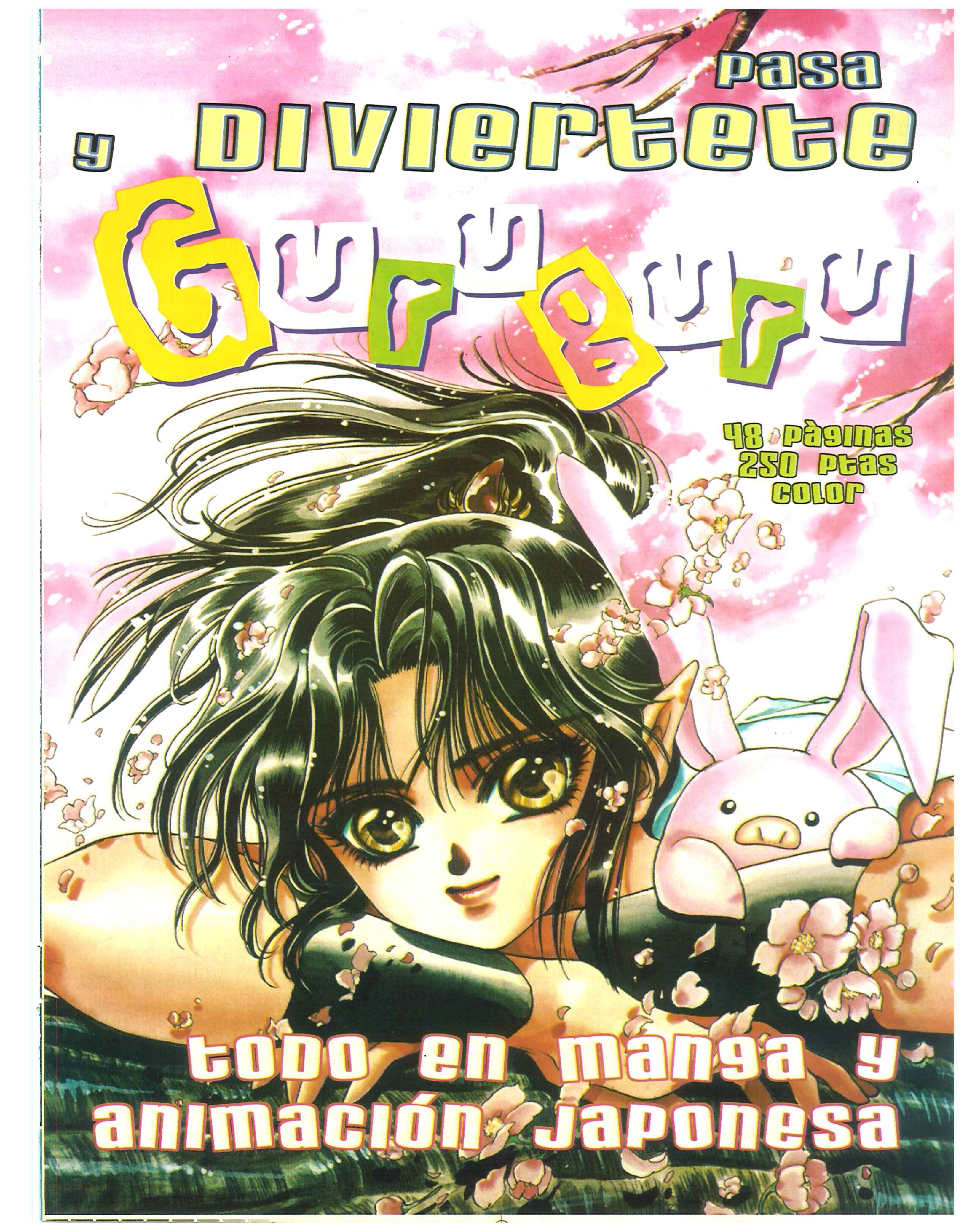


En lo que respecta a la traducción al idioma anglosajón, no dice nada a favor del título que las voces hayan sido dobladas con muy poco arte. Afortunadamente y para el que se lamente de haber oído antes la versión japonesa, infinitamente mejor interpretada por los actores, existe una opción para apagarlas. Lo que sí se mantiene a un nivel muy alto de calidad es la propia traducción de los textos, que se han resuelto estupendamente, denotando el gran interés puesto en este título por **Namco** con respecto al público americano (si mostrasen el mismo respeto por las inexistentes versiones europeas de este tipo de juegos, el mundo sería mucho mejor). Así que mejor que vayamos depurando nuestros conocimientos en el idioma de *Camila Parker*, que falta nos va a hacer si queremos disfrutar con uno de los últimos cracks nipones para **PsOne**. Ya sabéis, ***Tales of Destiny 2*** está a disposición de todos (los americanos, claro) a partir del pasado 25 de septiembre...

Spidey






pasa
y DIVIERTETE
Guru guru
48 páginas
250 ptas
color
todo en manga y
animación japonesa



Ya son mas de veinte los conocidos Super Robot Taisen de Banpresto (Super Robot Wars dicho de otra forma), juegos de estrategia en los que podemos disfrutar de los fantásticos robots que protagonizaban nuestras series favoritas de cuando éramos pequeños (y no tan pequeños ^_~) tales como Mazinger Z, Goldorak (Grendizer) o de series que no fueron nunca editadas aquí, como podría ser el genuino Getter Robot o Koutetsu Jeeg (por ejemplo). He aquí un juego cargado de acción protagonizado por los colosos más poderosos del mundo manganime.

Se trata de otra nueva saga que da vida a los ***Super Robot Wars***, aunque para algunos más que los *Super Robots* de *Go Nagai*, es la saga de *Yoshiyuki Tomino* y *Hajime Yadate*, el archi-conocido fenómeno: **Gundam**, que cuenta con millones de fans en Japón, ya que ninguna de sus numerosas series (***Gundam 0080***, ***G Gundam***, ***Turn-A Gundam***...) ha salido de allí (por ahora, ya que dentro de poco se estrenará una de las series más famosas de **Gundam** en una cadena pública: ***Gundam Wing***. Por supuesto tampoco quiero quitar protagonismo a otras series de robots, como ***Zambot 3***, ***Combattler V***, ***Ideon*** o ***Dancougar***, y otros más conocidos como ***Macross***, ***Patlabor***, ***Evangelion*** o ***Gunbuster*** (las dos obras maestras de **Gainax**). Tras esta introducción general hablemos del juego a comentar. Como todo ***Super Robot Wars*** que se precie, tiene un argumento (aunque sean parecidas y con la misma finalidad que todos... pero de ahí su gracia) y es el siguiente:

LOS AUTÉNTICOS SUPER-ROBOTS








Super Robot Wars Advance recoge todo lo mejor de la saga ***Super Robot*** para crear una nueva entrega que parte de cero con su historia y presenta una selección de robots y colosos mecánicos que harán a los otakus más nostálgicos soltar lagrimillas de felicidad. ¿Os imagináis lo que emociona ver a *Mazinger-Z* y *Great Mazinger* espalda con espalda lanzando un doble *Rocket Punch*? ¡*Super Robot Spirit rulez*!













Trigesimo Centenario Universal. Después de la guerra de un año y el conflicto *Gripps* la Tierra finalmente posee momentos de paz. Marte ha sido *terraformada* con éxito, y todo el caos causado por los *Titanes* está siendo lentamente reparado. La reconstrucción de la Tierra se ha convertido en una tarea rápida gracias a las nuevas tecnologías. Aun así, esta paz no va a perdurar...

Después de perder su hogar, el planeta *Bamu*, estos *aliens* van de galaxia en galaxia observando para escoger su nuevo hogar. Ahora ellos han llegado al sistema solar detrás de unas negociaciones para un nuevo hogar en nuestra galaxia, a bordo de sus muchas colonias espaciales. Sin embargo, con el asesinato del embajador alienígena por un asaltante desconocido, las negociaciones fueron anuladas y se declaró el estado de guerra.

EL REGRESO DE GRENDIZER

Grendicer © Go Nagai / Dinamic Pro.

Uno de los puntos más importantes en la saga ***Super Robot*** fue la incursión de voces de los conductores de robots, para las cuales se usaba a los dobladores originales. Esto llegó a ser tan importante que algunos robots desaparecieron de la saga al haber fallecido ya su doblador (sólo con pensar en los años que tienen algunas de las series no es de extrañar que esto haya sucedido varias veces). *Grendizer* es uno de los robots que desaparecieron al no tener doblador, pero como en ***SRWAdvance*** los personajes no tienen voz ha vuelto a la carga...

LA INCURSIÓN DE NADESICO









La serie *Nadesico* ha hecho acto de presencia en esta nueva entrega portátil de la saga. La *Nadesico* no tiene una potencia de disparo y esquive aceptables, pero sus armas de mapa son muy útiles. Los *Estebaliz* por su parte son buenos en habilidades especiales.

Durante este caos el *Imperio Giganos* de la Luna se declaró independiente de los *Earthnoids* (habitantes de la Tierra) y empezaron a atacar. La nueva colonia construida en Marte también fue atacada por el *Imperio de los Demonios*. La Tierra está envuelta de nuevo en las llamas de la guerra.

Las *Fuerzas de la Federación Terrestre* no pueden hacer frente a esta amenaza ellos solos, por lo que crean el *13th Escuadrón Independiente*, llamado "*Lond Bell*" esperando que estos puedan devolver la paz en el mundo de nuevo.

Nada más comenzar el *Modo Historia* podemos elegir nuestro protagonista

masculino o femenino en todo momento personalizable con su nombre y apellidos, y si elegimos *Real Robot* o *Super Robot*, según la combinación que hagamos (chica con *Super Robot* por ejemplo) nos saldrán hasta 5 robots seleccionables (4 nuevos y uno ya anteriormente conocido en otros ***SRW***) y misiones iniciales distintas. Podrás empezar huyendo en el espacio con ***Gundam*** de tus enemigos, o empezar en Japón junto a ***Great Mazinger***, ***Mazinger*** y todos sus compañeros de batalla. He de destacar la presencia de los protagonistas de ***Martian Successor Nadesico*** y del desaparecido ***Grendizer*** (al que no se le pudo ver en las últimas entregas de **PSX**).

En cuanto a los gráficos, coloristas y bien realizados *SD* invaden la pantalla. Un factor importante en el apartado gráfico son las animaciones en los ataques, y debo decir que es... esplendida para ser un juego de ***GBA***.

Hay 3 modos de animaciones de ataque. La 1º, la básica, es el robot en cuestión con forma *SD*, que ataca al enemigo con su mini-deformado aspecto. La siguiente es igual que la anterior, con la salvedad de que muestra el físico del piloto (ver a la protagonista con su traje es una gozada ^_^); y por 3º y más trabajada, una animación del robot a escala haciendo gala de alguno de sus mejores golpes (*Getta-1: Getta Beam*) El sonido es, como siempre, versiones calidad *midi* de los temas más famosos de cada robot a los que de vez en cuando le añaden alguna que otra vocecilla.

Sobre la jugabilidad no hay demasiado que comentar, pues no me parece demasiado tedioso mover a un robot de cuadrito a cuadrito y elegir sus ataques.

Este artículo se puede aplicar a cualquier entrega de la saga de **Banpresto *Super Robot Wars***, ya que todos son parecidos entre sí, por no decir iguales. Espero que os haya atraído el juego, pues a mi parecer es de las sagas más curiosas y significativas del panorama japonés.

Clive
Xelloss_Meta@otakumail.com

Anotaciones en cuadros aparte por Mr.Karate

PIENSA BIEN ANTES DE ACTUAR...

Super Robot Wars Advance es un juego de estrategia bastante difícil de controlar cuando no se sabe japonés, y más aún si las nociones sobre tácticas en este tipo de juegos es nula. Por ello te vamos a dar algunos consejos para la hora de jugar.

Consejo 1: Si ves pocos enemigos en la misión no te lances a lo loco, sin duda aparecerán muchísimos más al acabar con ellos.









Consejo 2: Equipa bien a los super robots al principio, ya que ellos acabarán con los enemigos sin problemas en las primeras misiones.

Consejo 3: Usa continuamente ataques que suban la moral del personaje para que pase esto ▻ y hagan nuevos ataques.







Consejo 4: Ten muy en cuenta el lugar donde combates para aprovechar al máximo la capacidad de cada robot. Poner al *Getter-3* sobre los cuadritos de agua sería lo más lógico...

Consejo 5: Algunos robots van montados en naves que al romperse le dejaran libre. Su coste de reparación es nulo.

Consejo 6: Pega a los robots con sus compañeros de equipo.





ANGELIC LAYER

La última serie de las Clamp ya tiene juego oficial. Saldrá en Diciembre de este año para Game Boy Advance de la mano de la compañía Epoch.



El hecho de que saliese un juego basado en ***Angelic Layer*** era algo que claramente se podía esperar, ya que este *manganime* es una serie pensada para vender todo tipo de material relacionado con ella (desde muñecas con las que se pueden crear supuestamente las *angels* de la serie, hasta videojuegos que, pese a ser este el primero serán más de uno con total seguridad).

Las protagonistas, al igual que en la serie, serán *Misaki Suzuhara* y su *ángel Hikaru*. Estas tendrán que luchar en el torneo *Angelic Layer*. Básicamente la historia seguirá la trama del *anime* y no parece tener ningún aspecto nuevo.

El juego se divide en dos partes. La primera es la de aventura, en la que llevaremos a *Misaki*. Esta consiste en conseguir información acerca de los rivales, objetos y mejorar a *Hikaru* para potenciarla en los combates.

Esto se desarrolla en *SD* y tendremos que movernos así por los mapeados, aunque en momentos especiales podremos ver escenas en las que los personajes aparecerán de cuerpo entero hablando entre si al estilo ***Tokimeki Memorial***.

En la segunda parte, la de los combates, llevaremos a *Hikaru*. Las luchas de este juego se llaman *Rythm Combination System*, y consisten en que antes del combate tendremos que elegir los golpes que va a utilizar *Hikaru* durante el enfrentamiento, teniendo que mantener posteriormente el ritmo siguiendo las indicaciones de una barra que aparece en la pantalla del combate. Así *Hikaru* irá realizando mejor o peor los golpes ya elegidos antes de la lucha, dependiendo de nuestro sentido rítmico.

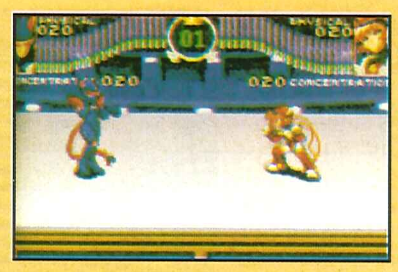
Durante el juego aparecerán la mayoría de los personajes que podemos ver en la serie, al igual que los rivales de *Misaki* con sus respectivos ángeles.

El juego ha intentado transportar los dibujos de la serie lo más fielmente posible a la **GBAdvance**, algo que ha logrado bastante bien, dotante al cartucho con el espíritu que hay en el *anime*.



Esta es Hikaru, el pequeño ángel de Misaki con el que llegaremos muy lejos...







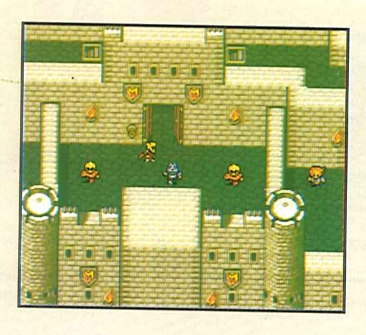
REPERCUSION DE

Tras el gran éxito de FF III, Square decidió hacer Final Fantasy IV para la nueva y flamante (en su época) Super Nintendo, y al mismo tiempo la producción del Final Fantasy V (ya empezaron con las prisas...)

En la época en la que se anuncio la venta de **Super Famicon** (**Super Nintendo** en el resto del mundo). **Square** anunció que ***FFIV*** saldría para la ***Nintendo 8bits*** y que ***FFV*** sería para **Super Nintendo**, pero al ir acercándose la fecha de venta de **Super Nintendo** cambiaron de idea.

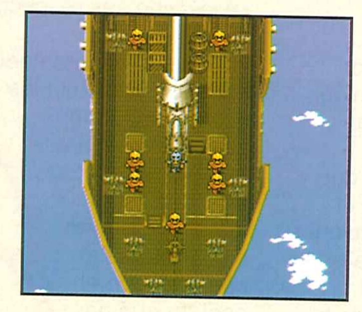
Según **Square**, al terminar de hacer el ***FFIV*** para la ***Nintendo 8bits*** no quedaron satisfechos con su acabado, ya que no superaba al ***FFIII***, y para no decepcionar a los fans de la saga decidieron cancelarlo y rehacerlo para la nueva y flamante **Super Nintendo**.

Sinceramente, muchos no nos quedamos satisfechos con este acto, y se rumoreaba que todo había sido una simple escusa hacia los fans de la saga. Podemos imaginar fácilmente que este rumor podría haber sido la verdad, aunque nunca llegaremos a saberlo con exactitud y tampoco importaba mucho.



Lo importante fue que la nueva entrega de ***FF*** sería para una nueva consola, la consola más esperada del momento.

Este hecho de ***Square*** cerró de raíz la competencia en las consolas antiguas y todas las marcas se quisieron pasar a las nuevas tecnologías, anunciando **Enix** la salida de ***Dragon Quest V*** para **Super Nintendo**, seguida por muchas otras marcas.



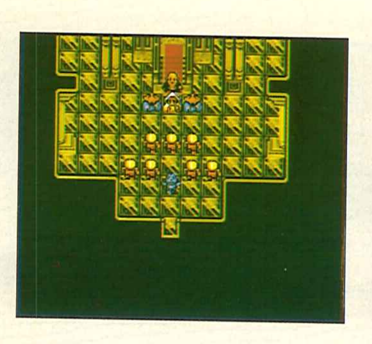
FF había llegado a conseguir una fama tal que decidió el futuro de las consolas y la venta de **Super Nintendo** aumentó considerablemente gracias a los fans de estos dos grandes títulos del mundo *RPG*.

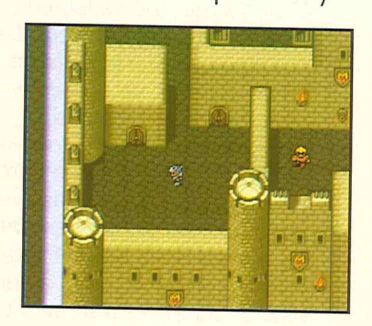
FFIV como juego tuvo bastante éxito, pero no fue lo mismo que el "boom" que supuso ***FFIII***, aunque el hecho de ver un ***FF*** en una consola de super potencia (en aquel momento, claro) emocionó a muchos de los fans y ***FFIV*** se vendió considerablemente.

Esta nueva entrega aprovechaba bastante la potencia de **Super Nintendo**. Se notaba especialmente en los gráficos, empezando por el colorido, el tamaño de los personajes y la cantidad de acciones y efectos nuevos nunca vistos tanto en los combates como en el mapa.

El efecto de transparencia, el *zoom*, uso del *modo7*... toda esta potencia gráfica prácticamente no había sido utilizada hasta ***FFIV***.

El sonido fue otro punto que destacó. El uso de los canales que **Super Nintendo** permitía manejar era incomparablemente mejor que cualquier otro juego de esa época. Este





punto también fue destacado en revistas del sector, y a los jugadores les impresionó incluso más que los propios gráficos.

El sistema del juego sufrió cambios importantes para la saga. Los combates se llamaron *Active Time Battle* y consistían en realizar los combates en tiempo real. Este sistema al principio no fue bien aceptado pero, como conoceréis, se ha convertido en el sistema que actualmente se usa y se ve como algo normal.

La cantidad de personajes en los combates pasó a ser cinco como máximo y cada uno



FINAL FANTASY IV

FINAL FANTASY ATERRIZA EN OCCIDENTE

tenía su propia profesión, la cual salvo el protagonista ninguno de los demás podía cambiar.

El mapeado y la amplitud de los lugares de la aventura pasó a ser inmenso. Fue el primero de la saga en el que los personajes salieron al espacio (¡a la luna!) con una nave espacial y la primera aparición de un *chocobo* nuevo, el *negro*, que volaba por el cielo con la ya hyper famosa música del *"Manbo de Chocobo"*, algo ya habitual para los fans, pero que supuso otra de las novedades.

Los primeros veinte minutos de juego transcurren sin que apenas podamos manejar al personaje protagonista.

El protagonista principal es *Cecil*, un caballero que sirve al rey *Valon* como jefe de la flota de barcos aéreos.

Siguiendo las ordenes de su rey, ataca *Misidia*, el pueblo de los magos, para robarles uno de los cristales, que posee un gran poder.

Tras esta misión *Cecil* empezó a dudar de las órdenes de su rey y sus actos crueles, pero nada más llegar al castillo fue mandado a una nueva misión. Una misión que cambiaría su destino...

La historia te obliga a seguir un camino lineal, pero esto hace que te enganches más al juego.

Los sentimientos de los personajes son más humanos que en las anteriores entregas, junto con una ejecución dramática que expresa perfectamente los sentimientos de los protagonistas.

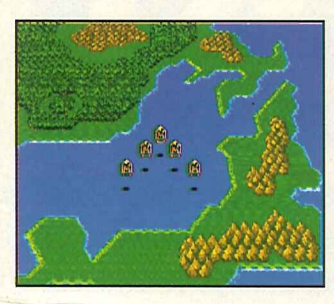
En general el nivel de dificultad es bastante bajo y la jugabilidad es bastante buena, muy bien pensada para que un principiante en juegos de rol no se líe.

Square aprendió a la critica de ***FFIII*** e hizo laberintos más cortos, poniendo varios puntos de grabación en los más largos.

El balance técnico y el acabado del juego fue perfecto.







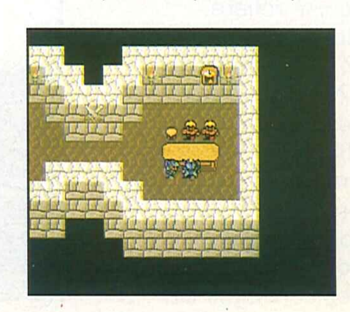
Esta entrega tuvo otra versión llamada *Easy version*, que fue el ***FFIV*** que salió en Europa, Estados Unidos, y algo más tarde también en Japón.

En la versión USA los diseños de personajes fueron cambiados (por supuesto fue idea de los americanos, a los que les gusta hacer estas cosas), adaptándolo al estilo americano. Tal vez por este motivo la venta en occidente de ***FFIV*** no llegó a la cantidad que se esperaba, pero alcanzó suficiente éxito.

Otro detalle que tuvo la *Easy Version* fue la caja, ya que la original estaba ilustrada por *Yoshitaka Amano*, pero los niños japoneses, que era el público para el que estaba enfocada esta versión (aparte de los americanos...) decían que el dibujo daba miedo... De este modo el dibujo de *Amano* se cambió por graciosos personajes en estilo *Super Deformed*. En ***FFV*** se mantuvo la ilustración de la caja en ***SD*** para quitarse de posibles follones.

El Sistema *ATB* y la profunda y dramática historia hicieron efecto en los juegos de otras compañías por aquellas fechas e incluso repercutió en la propia Square. Quizás el hecho más importante de ***FFIV*** fue que desde esta entrega la saga fue ganando fama en occidente...

Silvercat
silvermoon2c@hotmail.com





PLAYSTATION

Y CON ELLOS SEGÓ LA POLÉMICA...

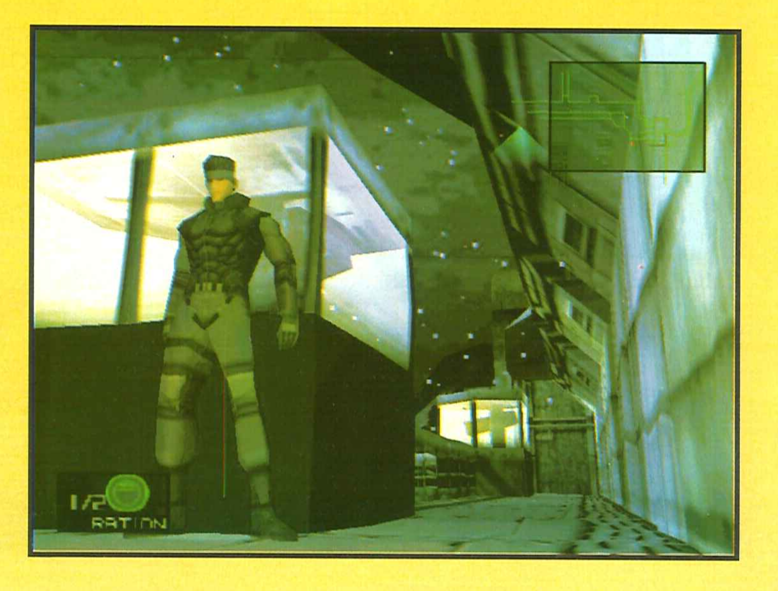
Aquí tenemos un tema que daría para varios capítulos de Perry Mason. La emulación de Playstation, la consola más exitosa de todos los tiempos, es toda una realidad más que palpable, pero evidentemente la todopoderosa Sony, teniendo en cuenta que su pequeña PSOne está más que vigente en los mercados de todo el mundo, no le hace ni pizca de gracia que, con el mero hecho de tener un PC de cierta potencia y un pequeño programa emulador, dispongan del "hardware" que tanto éxito comercial les ha dado. Carne de juicio, claro está...

Aún así a **Sony** no le ha ido del todo bien en este sentido. Los programadores algunos de los emuladores de **Playstation** más populares han sido muy inteligentes, y en ningún momento sus programas usan porción alguna de la estructura de la consola, ya sea de la *bios* o código en general. Más bien, su funcionamiento "imita" el de la consola, de forma que lo que hace es ejecutar los programas de **PSX** sin necesidad de usar la consola... algo un poco retorcido, pero muy ingenioso y con unos resultados que saltan a la vista.

A pesar de todo, uno de los primeros emuladores de la consola de **Sony** que ya mostraba resultados positivos sí que necesitaba la *bios* original para funcionar. Nos referimos a **PsEmuPro**. Este programa, abandonado en la actualidad, fue de los primeros en imponer su funcionamiento a base de *plugins* de todo tipo (*plugins* gráficos, de sonido, *drivers* para el *CDRom*...), de manera que la optimización del mismo dependía en gran medida de la relación *programa/configuración/hardware*. A día de hoy, este mismo sistema es el que usa uno de los emuladores más populares de la actualidad, el españolísimo **ePSXe**. Las ventajas son claras, sobre todo en lo que a gráficos se refiere. Imaginad las posibilidades de jugar a vuestro título favorito de **Playstation** a una resolución de 1280x1024 con 32 bits de color, y moviéndose todo a unos cercanos 60 *fps*. Impresionante, ¿verdad? Pues todo eso y más podremos conseguir con estos fantásticos emuladores, previo paso por el complejo método de configuración, llegándose a obtener unos resultados más que asombrosos con el mencionado **ePSXe**.



En cambio, por otro lado tenemos el magnífico **Virtual Game Station**, más conocido comúnmente como *VGS*. Este emulador, programado en un principio para **Macintosh** y posteriormente convertido a **Windows** tiene, entre otras particularidades, el que es totalmente comercial. Al contrario que **ePSXe**, *VGS* no hace uso alguno del *hardware* extra del que dispongamos en nuestra máquina, y por consiguiente, no necesita múltiples *plugins* para funcionar, facilitando en gran medida su uso. El resultado es una emulación que, si bien no muestra en modo alguno gráficos

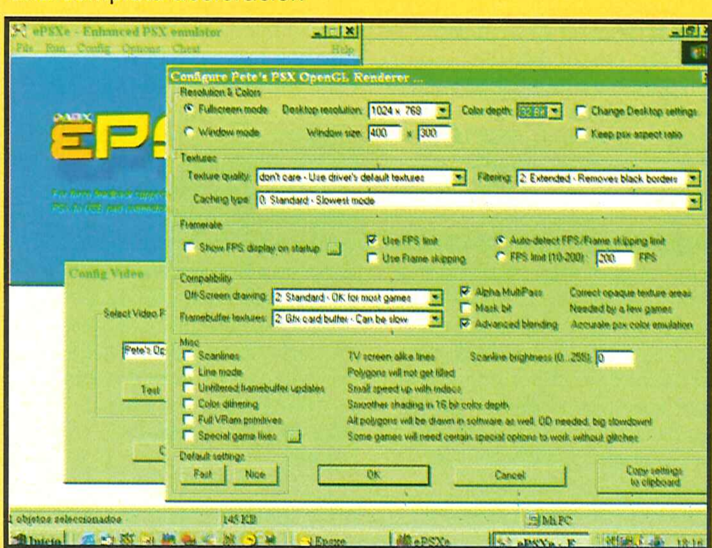


acelerados (léase en alta resolución, suavizado de texturas, *antialiasing*...), consigue imitar prácticamente al cien por cien el funcionamiento de **Playstation**, mostrándonos en nuestro **PC** tal y como se vería realmente la consola de **Sony** en un monitor *Super VGA*. Aún así, con determinadas tarjetas gráficas (como por ejemplo las de **nVidia**) tendremos un peculiar efecto filtro que mejora bastante la calidad de imagen, ya sea *2D* o *3D*. En mi opinión este es el mejor emulador de esta consola, que si bien no goza de la espectacularidad resultante que dan otros programas, sí ofrece una fidelidad absoluta al *hardware* que imita.

Como variante del programa comercial ***VGS*** para **Windows**, y bastante más antiguo, está el polémico **Bleem!**. Este es un emulador que prometía bastante, y ya de por sí mostraba bastantes virtudes en su ejecución, tales como una completa aceleración



gráfica bastante optimizada y un "aparente y continuo" soporte por parte de los programadores. Nada más lejos de la realidad, el producto salió a la venta con bastantes *bugs*, muy inestable en todos los sentidos, y para colmo de males (a pesar de que no se vendió nada mal), el mencionado soporte técnico (léase parches y demás ayudas) no existía una vez fue dejado de lado el proyecto **Bleem!** para **PC** (y eso ocurrió bastante pronto). Una auténtica decepción para aquellos que invirtieron su dinero en él. Aún así, **Bleem!** vuelve a la carga con **Bleemcast!**. ¿Un emulador de **Dreamcast** para **PC**? No, no... más bien un emulador de **Playstation** para





Dreamcast. En un principio se anunciaba a bombo y platillo que saldría a la venta en forma de "discos emuladores" que darían soporte a cierta cantidad de títulos de **PSX**... cosa que finalmente cambió drásticamente, ya que lo que nos venden los chicos de **Bleem!** es un disco que soporta un sólo juego. Nos han prometido que cada cierto tiempo sacarán uno de éstos, y por el momento van cumpliendo. Las ventajas con respecto a sacar un emulador para los tropecientosmil juegos con 32 *bits* de **PSX** es que así consiguen una emulación más depurada y optimizada gracias a los 128 *bits* de **Sega**, mientras que la desventaja está clara, ya que hay que asumir que el usuario que quiera disponer de un gran catálogo de juegos de **PSX** emulados en su **Dreamcast** debe invertir una considerable cantidad económica en tantos *GD*s como títulos quiera. Podréis echarle un ojo en

www.bleem.com

A pesar de que hoy día ya hay bastantes emuladores de **Playstation** (***AdriPSX, FlareStorm, FPSE, PCSX, Psyke***...), los más populares son los arriba mencionados. Por el momento la legalidad de el uso de estos emuladores está en la cuerda floja. Mientras que



algunas compañías como **Connectix** (con su ***VGS***) o **Bleem!** han salido hacia delante en los juicios en los que **Sony** les ha metido... incluso llegando a acuerdos de colaboración con los primeros. En cambio, el "uso" de **ePSXe**, teniendo en cuenta que necesita el fichero con la *bios* original de la consola, podría conllevar cierta contrariedad legal. Al final, como siempre, la elección está en el usuario, que ciertamente tiene por delante todo un mundo a descubrir lleno de posibilidades y de sorpresas. Vamos, que a nadie le amarga eso de ver el ***Tekken 3*** con una calidad gráfica al estilo de los juegos de 128 *bits*... ¿o sí?

PD: No estaría mal que le echaseis un vistazo a *www.emulatronia.com* y a *www.emumania.com*, dos de las mejores páginas dedicadas al mundo de la emulación, y en perfecto castellano.

Spidey
joserparker@eresmas.net











MUGEN



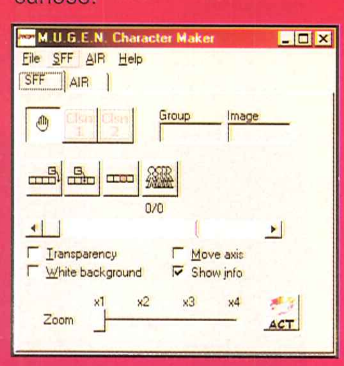
APRENDIENDO A CREAR ESCENARIOS + MUGEN EN ESPAÑA

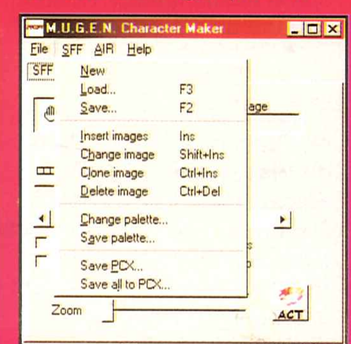
Bienvenidos de nuevo al mundo MUGEN. En cada entrega de nuestra revista os iré contando curiosidades, anunciando próximos proyectos y examinando cualquier nueva aparición en la red de personajes o escenarios que merezcan realmente la pena. Y es en estos últimos en los que nos vamos a centrar en éste número, ya que son la base para un buen combate...

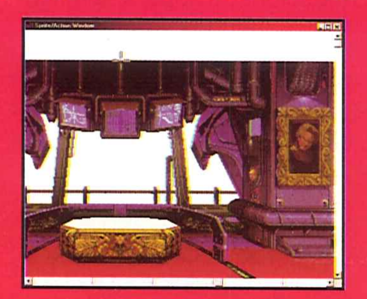
CREACIÓN DE UN ESCENARIO

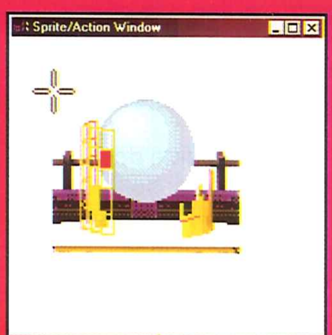
Los escenarios para ***MUGEN*** (más conocidos por la red como *BGs* o *backgrounds*) son una parte esencial para el conjunto del juego que tengamos creado. Cualquier juego emulable o una simple fotografía es una perfecta base para crear un escenario. Desde el escenario de *Osaka* de la saga ***KOF*** hasta las calles del ***Tekken 3***, pasando por innumerables juegos... en todos ellos podremos obtener y/o encontrar cualquier escenario imaginable. Incluso si no proceden de juegos *Vs.* Podremos luchar en *Green Hill* (***Sonic***) o en la isla de los *Yoshis* (***Super Mario World 2***), por poner algún ejemplo curioso.

CREAR UN ESCENARIO PARTIENDO DE CERO.
A la hora de crear un escenario deberemos tener muy en cuenta, a parte de cuál queremos, las dimensiones del mismo. Es decir, cuánto medirá de largo y cuánto de alto. Por poner un ejemplo, los escenario del ***X-Men Vs Street Fighter*** no tienen la misma altura que los de un ***Samurai Shodown***. En ejemplo práctico, la creación de un escenario para ***MUGEN*** es mucho más sencilla que un personaje, ya que sólo se ha de estar pendiente de las animaciones del mismo y de la paleta a utilizar (recordemos que el formato de imagen para el programa es *PCX* a 256 colores, independientemente de que luego se puedan crear transparencias y demás efectos). Usando el programa ***MCM*** (***Mugen Character Maker***; creado por un hispanohablante: *SéS*) y sabiendo lo mínimo de programación de ***MUGEN*** (¡leeros los documentos del programa!), no es nada difícil.









EDICIÓN DE ESCENARIOS.
Una opción muy utilizada a la hora de conseguir variados escenarios es editar los que ya están creados, añadiendo o quitando componentes. Así por ejemplo podremos poner público donde antes no había o eliminar un elemento del escenario que no nos gustase, como por ejemplo una farola o una roca. Quizá sea por esto que la gente ha empezado a cansarse de los mismo escenarios siempre, y muchos han optado por crear escenarios ellos mismos. Así nos encontraremos *BGs* renderizados (aunque en *2D*, claro), dibujados a mano, adaptados de fotografías o utilizando elementos de varios para crear uno sólo. Gran recomendación sobre escenarios es la página de *NeoGouki*, un gran creador de personajes y sobre todo de escenarios, donde éstos se cuentan por decenas. Rápida y de impecable diseño:

http://ngmc.retrogames.com

ESCENARIOS INTERACTIVOS.
¿Que qué es esto? Ni más ni menos que los ya olvidados en la mayoría de los juegos actuales *Bonus Games*. Se trata de un escenario creado específicamente para un juego de *bonus*. Así el clásico coche que teníamos que destrozar en el ***Street Fighter II*** tiene cabida en ***MUGEN***, al igual que otros tantos *bonus* que la gente ha ido creando. *Nota:* El autor del *bonus* del coche lo ha bautizado como "***Mercedes Benz***" porque le ha dado la gana, ya que si miráis la insignia del radiador se ve claramente que es un ***Lexus***). Cabe decir que éstos *bonus* están formados por un "personaje" y un escenario, que han de ser escogidos inseparablemente y como contrincante, nunca como tu personaje, pareja o parte de un equipo.





¿Pensarían alguna vez los de Capcom que este coche sería tan maltratado?



MUGEN EN ESPAÑA

Amigos, no os creáis que el programa ***MUGEN*** por estar en otro idioma ha supuesto una barrera a los hispanoparlantes a la hora de crear escenarios o personajes (sin olvidarnos de las utilidades como el citado ***MCM***). Muchos de ellos (ya sea por falta de tiempo o simple especialización en algún paso) se agrupan para crear un personaje o un conjunto de "*personaje-intro/ending-escenario*". Ello provoca que se tarde mucho menos en crear un personaje, puesto que si sólo lo hace uno (además de ser todo un mérito) se tarda mucho más (estoy hablando de meses).

En ésta ocasión citaré a *Juan Carlos*, un creador español con gran fama dentro del mundillo, ya que con sus personajes, pese a ser de juegos tan dispares y antiguos como ***The Mask***, o el clásico ***Eternal Champions***, ha demostrado tener unos conocimientos totales sobre el *engine* ***MUGEN*** y todo el entorno. Por ello, y gracias a la petición del público (y sobre todo a la buena fe del colega), *Juan Carlos* (alias *Syous*) está creando para todos un perfecto tutorial en español que sin dudarlo podréis conseguir aquí en ***GameType*** cuando esté acabado. Además de ello, contamos con su permiso para ofrecéroslo y difundirlo, pues según él "*es necesario que todo el mundo conozca y tenga su oportunidad en el mundo MUGEN*".
Su página *web* es la siguiente:

http://eternalmugen.cjb.net

Para todos aquellos que quieran indagar por las *webs* españolas de ***MUGEN***, y así conocer el programa en un idioma más asequible, ahí van unas cuantas recomendaciones:

Estilizada *web* de mano de *NeoKensou*:

http://usuarios.tripod.es/hispamugen/

Y por parte del amigo *[RendeR]* tenemos:

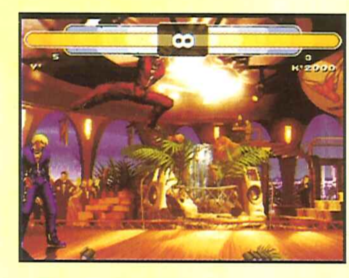
http://www.iespana.es/mugenhispania/

Para los que posean algún *script* para el *IRC hispano*, sabed que en el canal **#mugen** seréis siempre bienvenidos. En próximos números veremos más *webs* de interés y más tests de personajes interesantes, así como "el personaje del mes", que procuraremos incluir para que vosotros mismos lo probéis. También podréis conocer las *webs* con los foros más famosos sobre ***MUGEN***, un lugar imprescindible donde diariamente se actualizan las noticias sobre novedades aparecidas.

Sin más que comentaros por este mes, os dejo que veáis las imágenes de muestra que adornan este reportaje para que juzguéis por vosotros mismos si de verdad merece la pena tener éste programa y las quizá ilimitadas posibilidades que ofrece (y ya de paso os doy un avance de cómo va el juego completo que estoy creando y que os incluiremos en el *CD* cuando esté acabado).

Reppuuken!!

Omega Clarens
omegaclarens@hotmail.com







FRIKILANDIA

EL PUNTO DE REUNIÓN DE LOS OTAKUS Y FRIKIS

He de admitir que cuando pensamos en dividir las páginas de las secciones no me hacía a la idea de que fueseis a escribir tantos con únicamente 2 números en la calle, así que la previsión de páginas para esta sección se quedó en 2, un número que ahora se queda corto ante las cartas y e-mails recibidos. Sea como sea trataré de contestar el máximo posible, y el resto para el mes que viene.

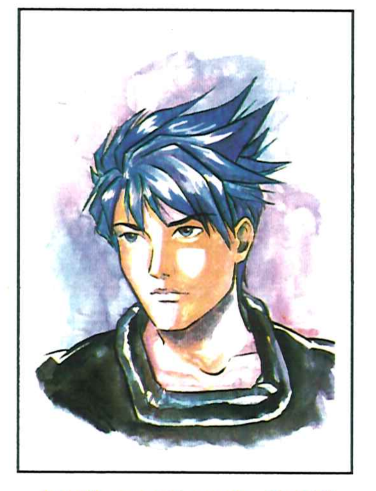
Shawny Delacroix me mandó un *e-mail* en el que contaba que nos estuvo esperando desde el cierre de nuestra anterior revista de juegos, y sugiere que hagamos un número especial sobre la saga ***Street Fighter*** con datos especiales de los personajes que cuenten su historia, hilo argumental respecto a ***SF***, etc., y que además pongamos en el CD algunos *mp3* de ***Street Fighter 3***. Y yo me pregunto, ¿Eso no lo hicimos ya en el primer especial que sacamos hace un par de navidades? Trata de conseguir el que preparamos entonces, porque en lo que respecta a ***Street Fighter*** no han salido más que un par de versiones ***EX*** nuevas de las que comentamos allí, que además no incluían ningún personaje nuevo, con lo que no tendría sentido que repitiésemos temática.

Sergio Miranda Caro (vía *e-mail*) nos escribe "*alucinao*" con nuestro regreso para preguntarnos si vamos a hacer un repaso a la historia de *SNK* por el cierre de la compañía. Pues la verdad es que iba a ir en este mismo número, pero por tratar de hacerlo mejor hemos aplazado el *dossier* hasta el mes próximo. ¿Un repaso al ***KOF2001***? Pues ya se lo dimos el mes pasado, y hay poco que contar más, al menos hasta que pise nuestro país y lo juguemos en profundidad como para hacer un análisis. Mmm... Bueno, sí que hay algo. Tenemos listas las novelas oficiales del ***KOF2001***, pero este mes no las hemos puesto por no repetirnos con respecto a los 2 números anteriores, donde ***KOF*** mantenía su presencia. Eso sí, este mes como comprobarás también llevamos ***KOF2001***, pero de otro modo. Aquí dejo tu e-mail, tal y como pides (antifascismo@hotmail.com).

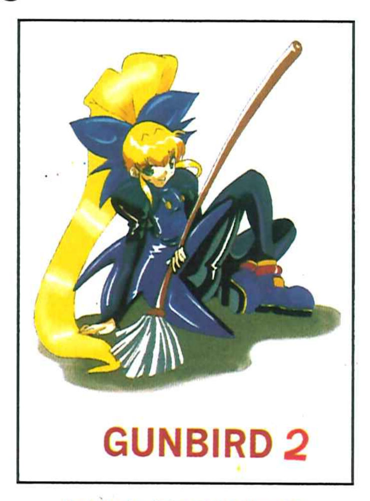




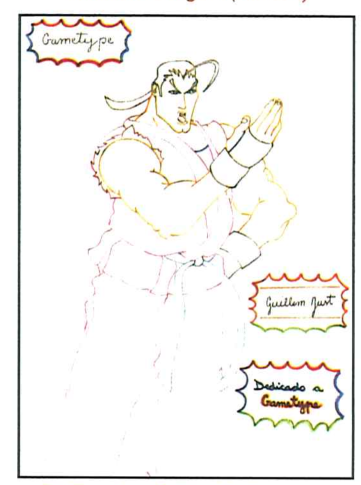
Dos dibujos originales de David Joaquín Sánchez García (Palma de Mallorca)



Ivan Manzano (Leganés - Madrid)



Indalecio Góngora (Almería)



Guillen Just Pellicú (Bellreguard)

Icecap (vía *e-mail*), a quien recordarán nuestros antiguos lectores por los dibujos que nos enviaba en su día a ***Loading***, vuelve a la carga haciéndonos llegar un dibujo de *Cloud* y *Aerith*. *Okaeri*!

"**DJM**" (vía e-mail) es otro viejo lector que nos pregunta si tenemos algo que ver con la revista de juegos que surgió en la editorial de nuestra ***Loading*** tras el cierre de la nuestra. Pues la verdad es que no. ¿Has encontrado a alguien de nuestro *staff* por allí?
Por supuesto que seguiremos con la sección ***Mugen***. A lo largo de todos los números el amigo *Clarens* primero irá introduciendo a los que no sepan muy bien cómo va la cosa y después poco a poco irá enseñándoos cómo hacer de todo paso a paso. ¡Todo a su debido tiempo! Y el mes que viene incluiremos otra muestra de ***Mugen*** en el *CD*...

Hayato Kanzaki (vía e-mail) es otro seguidor de ***Loading*** que se apuntó a ***Gametype*** y que tiene una queja particular contra mí por haber puesto más imágenes de **SNK** que de **Capcom** en la ***Gametype #1***. Pues sí, he de admitir que puse 2 imágenes más de personajes **SNK** que de **Capcom**... (¬_¬) Me parece que de la tirria que le tienes a **SNK** se te han nublado un poco las ideas, porque además criticas que usase sólo 2 ilustraciones poniendo a *Chang* y a *Eagle* ¡como si este último fuese de **SNK**! Pues fale...

Maquenrou (vía *e-mail*) nos pide que pongamos vídeos de combos en los *CDs*. Pues no creas que no lo hemos pensado. Ya veremos si lo empezamos a hacer en

próximos números. Por cierto, aprovecho para dejar bien claro que si hacéis personajes para **Mugen** o vídeos propios de combos podéis enviárnoslos para incluirlos en los CDs. ¡Que todos puedan ver vuestro trabajo! Y no, yo no soy el que ha hecho la *faq* de *Takuma* del ***KOF'98*** de la que me hablas. Si tuviese tiempo libre como para hacer *faqs* preferiría invertirlo en haceros la segunda parte de cierto *extra* que tanto pedís (algo que "por ahora" no me es factible llevando a la vez 3 revistas). ¿Quieres ver *hentai* de *BlueMary* en la **Hentype**? Jeje. Quizá dentro de poco.

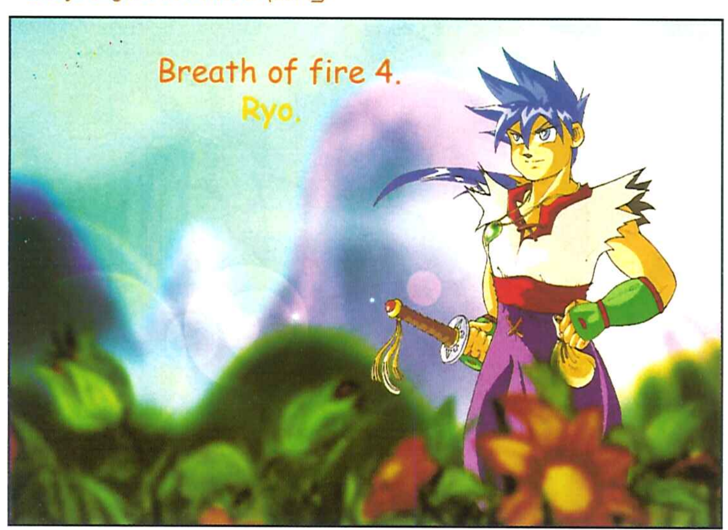


Dibujo original de Javier B. (Lars_)

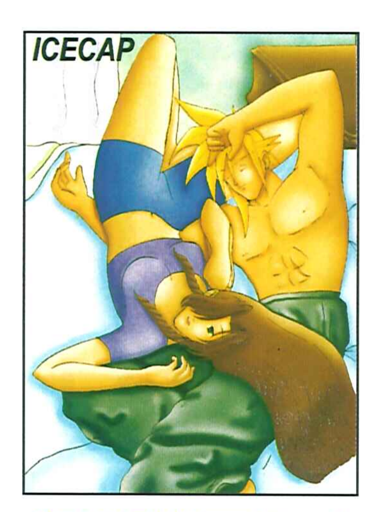
Ivan Kilmer (de Leganés, Madrid) dice conocerme desde mi ***Japan Anime Fancine*** y mi paso por ***Hobby Consolas***, y que apoya (como todos) la sección fija de ***Mugen***. Nos manda un dibujo del que según dice es el acabado del protagonista del videojuego ***©Undercover: Tactical Girlfriend Stimulate***. ¿Eso qué es lo que cualo es? ô_Õ Y tal como pides, aquí dejo tu dirección para que te escriban los aficionados al ***RPG2K*** con ganas de hacer buenos juegos de rol (¡Tenemos que hablar de ***RPG Maker*** alguna vez!).

curve©mixmail.com

David Joaquín Sánchez (de Palma de Mallorca) nos pregunta cómo podría conseguir el ***Street Fighter: The Movie*** para **PSX**. Supongo que te refieres al basado en la peli de *anime*, ¿no? Pues en tiendas como ***Chollo Games*** quizá lo lleguen a tener. Y digo quizá porque no lo tengo muy claro. ¿Has llamado a muchas tiendas? Es difícil de pillar, y si no has mirado suficiente... Sobre si puedes manejar en el ***Metroid II*** o el ***Super Metroid*** a *Samis* sin la armadura... pues al menos en el ***Super Metroid*** no (el otro es demasiado antiguo para acordarse). Cuando acabas el juego con el 100% sale una zona nueva en la que *Samis* va al planeta *Metroid*, y al acabarselo sale una ilustración en la que *Samis* se quita la armadura y deja ver que es una mujer. Pero no, no puedes manejarla sin la armadura. Sobre si **Nintendo** sacará un accesorio para jugar en una TV con la **GBAdvance**... pues imaginaremos que sí, pero quién sabe.



Esta composición digital nos la manda Ryo vía E-mail



Dibujo original de Icecap (vía e-mail)

A ver. Los ***Final Fantasy VI***, ***V*** y ***VI*** trataron de hacerlos para **GBAdvance**, pero los de **Nintendo** mandaron a **Square** más allá del quinto pino. Justo antes de que esto sucediese el señor *Sakaguchi* declaró que quería hacerlos para **GB Advance** porque la consola **Wonder Swan Color** no tenía capacidad para hacer estas 3 entregas, y es gracioso ver que ahora ya están programando el ***IV*** para la **Wonder**. ¿No podían? Quizá fuese que no ganaban lo suficiente con una consola que no sale de Japón e incluso allí tiene un público mínimo. Y sí, el ***Final Fantasy VII***, ***VIII*** y ***IX*** reaparecerán en **PS2**, y al menos el ***VII*** seguro que tendrá los vídeos remasterizados. A ver qué tal...

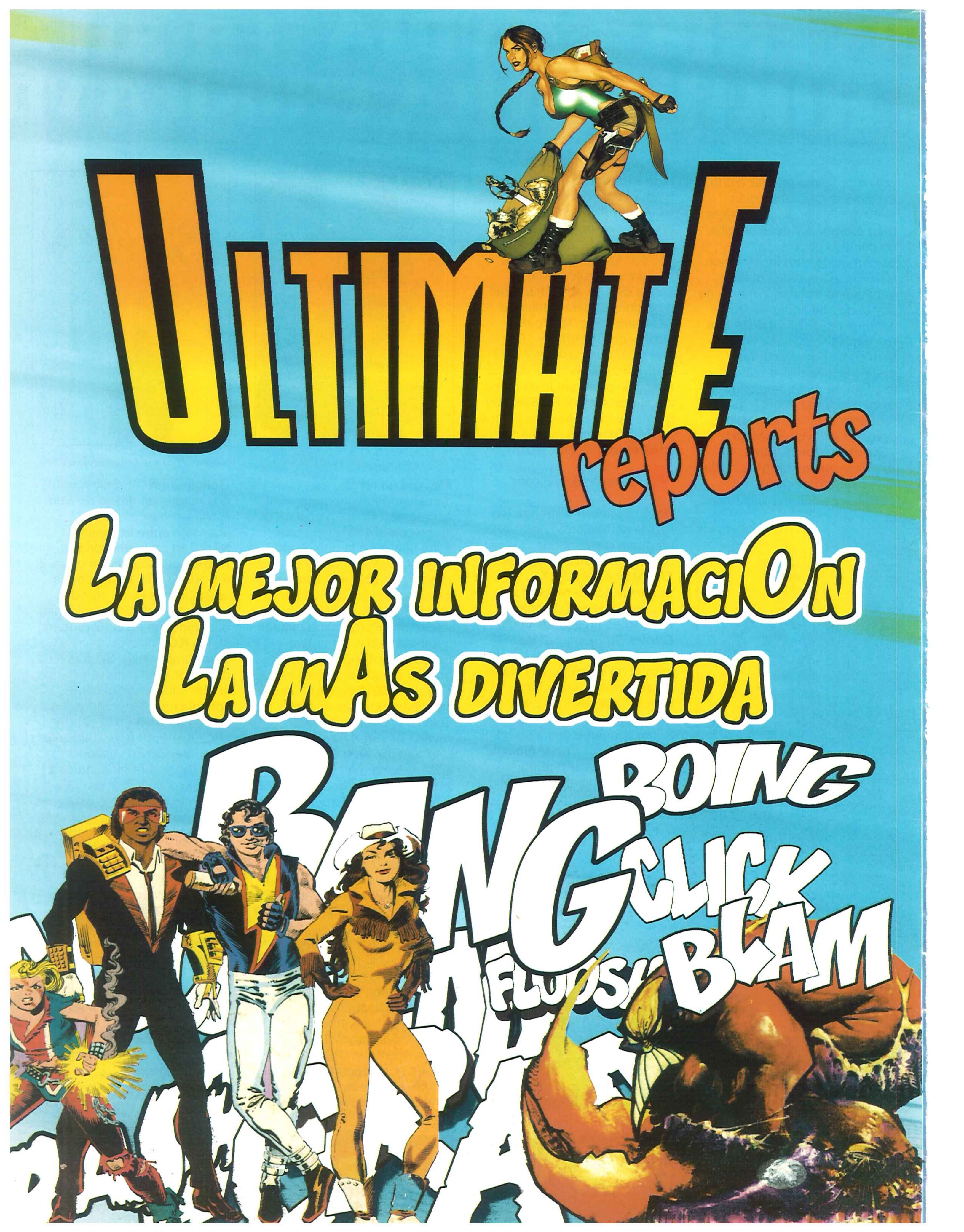


Joseba Cordón Echarte (vía e-mail)

Gullem Just (de Bellreguard) nos manda un dibujo de *Dan Hibiki* y me pide que le aconseje entre la consola **Neo·Geo** de cartuchos y la **Neo·GeoCD**. De entre estas 2 me quedo con la CD, pero a estas alturas es un suicidio, porque no saldrán más juegos para ninguna de las 2 (bueno sí, los ***KOF*** nuevos, pero a un precio imposible). Si es por coleccionismo puedes pillarte lo que quieras, pero como consola para tener todos los juegos de **SNK**... No sabría qué decirte. El ***KOF2000*** sólo ha aparecido en versión cartucho y para ninguna otra consola. ¿Saldrá ahora que **SNK** ha cerrado? No está anunciado y es poco probable, aunque quizás hayan llegado a un acuerdo con **Eolith** para que ellos lo lancen (esperemos que así sea)...
Viendo tu gran interés en los temas de **SNK** te cito a que nos leas el mes que viene, ya que en nuestro número 4 hablaremos de la compañía en profundidad.

Y lamentablemente tengo que ir despidiéndome ya. Me han sobrado unas 10 cartas que guardaré para el mes próximo. *Matta raigetsu!!*

Mr.Karate


ULTIMATE
reports
LA MEJOR INFORMACION
LA MAS DIVERTIDA
BANG
BOING
CLICK
FLUOSH
BLAM



漫画情報誌
アニメ、
アニタイプ
Anitype
MANGAZINE
● INCLUYE CDRom para PC
¡¡Por sólo 495 ptas!!
CHITCHANA YUKITSUKAI SUGAR
Kanzen Shouri Daiteioh
Tenchi Muyo! GXP
Aquarian Age
Onegai Teacher
COWBOY BEBOP
Youjinbou
Sichinin no Nana
Raxephon
Harukana Toki
Gate Keepers 21
Usagi-Chan
JUNGLE WA ITSUMO HARE NOCHI GOO
¿TE PERDERÍAS EL NÚMERO 5 DE LA REVISTA CON MEJOR ACTUALIDAD ANIME DEL PAÍS? SEGURO QUE NO...